









รายงานการประชุมเชิงปฏิบัติการ

หัวข้อ

“E–Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”



ดำเนินการโดย

ศูนย์ประสานงานการขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครอง

เด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์

ร่วมกับ

มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ และภาคีเครือข่าย

คำนำ

ตามที่คณะรัฐมนตรี ได้มีมติเมื่อวันที่ 6 มิถุนายน 2560 เห็นชอบ ยุทธศาสตร์ส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ.2560–2564 และ คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ได้จัดตั้งคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ โดยมีตัวแทนจากภาครัฐ เอกชน และประชาสังคม ร่วมเป็นคณะอนุกรรมการ และกรมกิจการเด็กและเยาวชน ได้จัดตั้ง ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (COPAT) ทำหน้าที่เป็นหน่วยงานประสานการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ฯ ให้บรรลุ เพื่อให้สังคมไทยมีกลไกที่เข้มแข็งในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อออนไลน์ และส่งเสริมให้เด็กและเยาวชน มีภูมิคุ้มกัน ในการใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัย และสร้างสรรค์

ในการดำเนินการที่ผ่านมา มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ ร่วมเป็นภาคี กับศูนย์ COPAT กรมกิจการเด็กและเยาวชน , มูลนิธิอินเตอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย สมาคมสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ในการขับเคลื่อนการปกป้องเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ ทั้งในการสร้างความตระหนักถึงผลกระทบจากการพนัน การพัฒนาเครือข่ายเฝ้าระวัง และการพัฒนามาตรการทางกฎหมาย เพื่อให้สามารถปกป้องเด็กและเยาวชนจากภัย ของการพนันออนไลน์ที่มาในหลายรูปแบบได้ ทั้งการพนันฟุตบอลออนไลน์ และการพนันทายผลเกมการแข่งขันต่าง ๆ และรูปแบบเกมการพนัน ในเกมออนไลน์ต่าง ๆ

การพนัน ใน E-SPORTS เป็นประเด็นที่เราให้ความสนใจ เนื่องจากเด็กและเยาวชน เล่นเกมออนไลน์ ที่ใช้ในการแข่งขัน E-SPORTS จำนวนมาก และมีการขยายตัวอย่างรวดเร็ว เราพบว่า มีรูปแบบของการพนันในเกมออนไลน์ เช่น การใช้เงินซื้อโอกาสเสี่ยงทาย อุปกรณ์เสริมในการเล่นเกม (ITEM) การพนันทายผลการแข่งขัน E-SPORTS ทั้งในกลุ่มเล็ก หรือผ่านช่องทางเว็บพนันออนไลน์ ซึ่งนำไปสู่ความกังวลต่อผลกระทบเด็กและเยาวชน ในการบ่มเพาะพฤติกรรมการพนัน และการเสพติดเกม

มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ จึงร่วมกับองค์กรภาคีเครือข่าย ขับเคลื่อนผ่านเวที “E–Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” เพื่อเป็นการสร้างความตระหนักและรับฟังความคิดเห็น ของแกนนำเด็กและเยาวชน และคนทำงานด้านเด็กและเยาวชน ใน 4 ภูมิภาค เพื่อจัดทำข้อเสนอแนะในการป้องกันการพนัน และผลกระทบด้านต่าง ๆ ต่อเด็กและเยาวชน จากการเติบโตของธุรกิจ E-SPORTS และเกมออนไลน์

นายพงศ์ธร จันทรัศมี
มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ

สารบัญ

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 1
ข้อมูลพื้นฐานการดำเนินโครงการ
การประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”

1. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันการใช้สื่อออนไลน์มีบทบาทสำคัญยิ่งในการเปลี่ยนแปลงชีวิตประจำวันของมนุษย์ โดยกลุ่มเด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มในการใช้สื่อออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในยุคสื่อออนไลน์ที่มีความซับซ้อนและยากต่อการควบคุม จากข้อมูลกรมสุขภาพจิต ปี 2556 พบว่ามีเด็กและเยาวชนช่วงอายุ 6 - 25 ปี ติดเกมออนไลน์มากถึง 2.5 ล้านคน ซึ่งในปัจจุบันเด็กและเยาวชนมีการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น โดยมีกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไปหรือติด Social Network จนทำให้เกิดผลเสียกระทบต่อการเรียน สภาพสังคม เสียเวลา เสียสุขภาพ เสียความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว เพื่อนฝูง บางคนมีอาการหนักเช่นเดียวกับติดยาเสพติด เรียกว่า ภาวะติดอินเทอร์เน็ต

จากสถิติปัญหาการติดเกมในประเทศไทย ปี พ.ศ. 2558 วัยรุ่นไทยมีอัตราเสพติดเกมร้อยละ 13.3 - 16.6 ซึ่งคาดว่ามีวัยรุ่นไทยติดเกมประมาณ 1.3 – 1.6 ล้านคน และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น ประกอบกับข้อมูลศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม สถาบันสุขภาพจิตราชนครินทร์ ช่วง 3 เดือนแรกของปี 2560 พบผู้ป่วยเด็กและวัยรุ่นที่ได้รับการวินิจฉัยว่ามีปัญหาพฤติกรรม และอาการเสพติดเกมอยู่ในระดับปานกลางถึงรุนแรงที่ต้องเข้ารับการบำบัดทางจิตเวชอย่างเร่งด่วน เช่น โรคสมาธิสั้น โรคดื้อต่อต้าน โรควิตกกังวล โรคซึมเศร้า โรคบกรพ่องทางการเรียนรู้ รวมทั้งพฤติกรรมการโกหก การเล่นพัน การหนีเรียน

จากปัญาวัยรุ่นไทยติดเกมเพิ่มสูงส่งผลต่อสุขภาพกายและสุขภาจิตของเด็กและเยาวชน รวมทั้งปัญหาทางสังคม ซึ่งพบว่าเด็กและเยาวชนมีแนวโน้มก่อพฤติกรรมจากการเลียนแบบเกมที่เล่น และพฤติกรรมการเข้าถึงเกมพนัน โดยวัยรุ่นาอยุ 15 – 24 ปี เป็นนักพนันหน้าใหม่ร้อยละ 0.6

สำหรับเกมวิดีโอ ซึ่งพัฒนาเป็นเกมอีสปอร์ตเริ่มเข้ามามีบทบาทและอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชน และได้รับการยอมรับจากคณะกรรมการโอลิปิกแห่งเอเชียให้มีการสิตการเล่นอีสปอร์ต สำหรับการแข่งขันเอเซียนเกมส์ ครั้งที่ 18 Jakarta Game ประเทศอินโดนีเซีย ภายในปี 2561 เพื่อเตรียมบรรจุเป็นกีฬาอย่างเป็นทางการในเอเซียนเกมส์ที่ประเทศจีนในปี 2565

ดังนั้น เพื่อให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ในการพัฒนาศักยภาพและทักษะการดำรงชีวิตของเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบัน พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 ในการคุ้มครองสวัสดิภาพเด็ก และร่างยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. 2560 – 2564 และการเตรียมความพร้อมให้กับเด็กและเยาวชน รวมทั้งการตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ และเกมอีสปอร์ต ซึ่งต้องใช้เวลาในการเล่นเกมมากกกว่า 2 – 3 ชั่วโมงต่อวัน ทำให้ได้รับผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย สุขภาพจิต สมอง และสังคม ทำให้ขาดสัมพันธภาพกับคนรอบข้าง และมีโอกาสนำไปสู่การพนัน กรมกิจการเด็กและเยาวชนร่วมกับคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครอง้เด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ภายใต้คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ จึงได้จัดทำโครงการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”

2. วัตถุประสงค์

1) เพื่อสร้างความตระหนัก และให้ความรู้ ความเข้าใจ และการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์แก่เด็กและเยาวชนในพื้นที่

2) เพื่อให้ได้ข้อมูลและความคิดเห็นหลากหลายจากเครือข่ายเด็กและเยาวชนต่อการผลักดันการแข่งขันเกม E - Sports เป็นกีฬาในระดับนานาชาติ

3. กลุ่มเป้าหมาย ประกอบด้วย

1) ผู้เข้าร่วมประชุม 18 จังหวัด ๆ ละ 16 คน ดังนี้

ผู้แทนหน่วยงาน/องค์กร/เครือข่าย	จำนวน (คน)	รวม 4 รุ่น
สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัด	1	18
บ้านพักเด็กและครอบครัว	1	18
สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด	1	18
สำนักงานสาธารณสุขจังหวัด	1	18
สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด	1	18
องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น	1	18
สภาเด็กและเยาวชนหรือสภานักเรียน	2	36
เด็กและเยาวชนที่ทำงานกับองค์กรหรือเครือข่ายที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชน	2	36
อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์	1	18
เครือข่ายครอบครัว	5	90
รวมทั้งสิ้น	16	288

2) วิทยากร 5 คน (ภาครัฐ 1 คน ภาคเอกชน 4 คน)

3) เจ้าหน้าที่กรมกิจการเด็กและเยาวชน จำนวน 5 คน

4. เวลาและสถานที่จัด

การประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทย ยุคดิจิทัล” กำหนดจัดขึ้น 4 ครั้ง ดังนี้

ครั้งที่	วันที่	สถานที่	ผู้เข้าร่วมจาก...
1	เสาร์ที่ 28 – อาทิตย์ที่ 29 เมษายน 2561	โรงแรมแกรนด์ฮิลล์รีสอร์ท จังหวัดนครสวรรค์	5 จังหวัด ได้แก่ นครสวรรค์ ชัยนาท ลพบุรี สิงห์บุรี อุทัยธานี
2	เสาร์ที่ 26 – อาทิตย์ที่ 27 พฤษภาคม 2561	โรงแรมแคนทารี จังหวัดนครราชสีมา	4 จังหวัด ได้แก่ ขอนแก่น ชัยภูมิ บุรีรัมย์ นครราชสีมา
3	เสาร์ที่ 9 – อาทิตย์ที่ 10 มิถุนายน 2561	โรงแรมจอมเทียน การ์เด้นรีสอร์ท จังหวัดชลบุรี	4 จังหวัด ได้แก่ ชลบุรี ฉะเชิงเทรา สมุทรปราการ ระยอง
4	เสาร์ที่ 16 – อาทิตย์ที่ 17 มิถุนายน 2561	โรงแรมลองบีช ชะอำ จังหวัดเพชรบุรี	5 จังหวัด ได้แก่ นครปฐม ราชบุรี เพชรบุรี สมุทรสาคร และสมุทรสงคราม

5. กระบวนการดำเนินงานที่สำคัญ

1) การบรรยายสถานการณ์ผลกระทบ E - Sports ต่อเด็กและเยาวชน
2) การเสวนา เรื่อง “E - Sports : สถานการณ์ แนวโน้ม เด็กและเยาวชนไทย”
3) การแบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็น หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”
4) การบรรยาย หัวข้อ “E - Sports : ผลกระทบต่อพัฒนาการทางกายและจิตใจ”
5) การนำผลการประชุมกลุ่ม และอภิปรายผล

6. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1) สังคมได้ตระหนักถึงผลที่จะกระทบของสื่อออนไลน์และเกมอีสปอร์ตกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน

2) เด็กและเยาวชนมีความรู้ความเข้าใจ รู้เท่าทันสื่อ และใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย

บทที่ 2
ขั้นตอนการดำเนินโครงการ
การประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล

เดือน	แผนงาน/ขั้นตอนการดำเนินงาน
กุมภาพันธ์ 2560	ตามมติที่ประชุมคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ครั้งที่ 2/2560 เมื่อวันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2560 เห็นชอบให้ฝ่ายเลขานุการฯ โดยกองยุทธศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชน ดำเนินการขอรับการสนับสนุนงบประมาณจากกองทุนคุ้มครองเด็ก เพื่อดำเนินโครงการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”
มิถุนายน 2560	กองยุทธศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชน ได้จัดทำโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ในระดับจังหวัด เพื่อสร้างความตระหนักและให้ความรู้ ความเข้าใจและการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์แก่เด็กและเยาวชนในพื้นที่ โดยขอรับการสนับสนุนงบประมาณจากกองทุนคุ้มครองเด็ก จำนวน 1,456,000 บาท (หนึ่งล้านสี่แสนห้าหมื่นหกพันบาทถ้วน)
ธันวาคม 2560	1. มติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 6 มิถุนายน 2560 เห็นชอบยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. 2560 – 2564 รวมทั้งให้จัดตั้งศูนย์ประสานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นหน่วยงานหลักในการปฏิบัติการกรณีเร่งด่วนที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ 2. กรมกิจการเด็กและเยาวชนได้มีคำสั่งที่ 871/2560 ลงวันที่ 28 พฤศจิกายน 2560 เรื่อง จัดตั้งศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้ สื่อออนไลน์ โดยมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 20 ธันวาคม 2560 เพื่อเป็นหน่วยงานหลักและเชื่อมประสานการทำงานกับหน่วยงาน องค์กร เครือข่ายปฏิบัติการกรณีเร่งด่วน ด้านสื่อออนไลน์ ที่อาจส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน รวมถึงมีหน้าที่เป็นฝ่ายเลขานุการคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ โดยถ่ายโอนงานออกจากกองยุทธศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชน 3.หนังสือสำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร ด่วนที่สุด ที่ กท 1505/3801 ลงวันที่ 28 ธันวาคม 2560 แจ้งผลการพิจารณาของคณะบริหารกองทุนคุ้มครองเด็ก มีมติอนุมัติให้การสนับสนุนโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E - Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” จำนวน 1,430,400 บาท (หนึ่งล้านสี่แสนสามหมื่นสี่ร้อยบาทถ้วน)

เดือน	แผนงาน/ขั้นตอนการดำเนินงาน
มีนาคม 2561	ศูนย์ประสานงานฯ ในฐานะฝ่ายเลขานุการคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ได้นำเสนอแผนการดำเนินงานโครงการประชุมเชิงปฏิบัติการหัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัดกับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ในการประชุมคณะอนุกรรมการฯ ครั้งที่ 2/2561
	วันจันทร์ที่ 26 มีนาคม 2561 โดยที่ประชุมคณะอนุกรรมการฯ เห็นชอบแผนการดำเนินงาน จำนวน 4 ครั้ง ดังนี้ ครั้งที่ 1 ระหว่างวันที่ 27 – 29 เมษายน 2561 ในพื้นที่จังหวัดนครสวรรค์ ครั้งที่ 2 ระหว่างวันที่ 25 – 27 พฤษภาคม 2561 ในพื้นที่จังหวัดนครราชสีมา ครั้งที่ 3 ระหว่างวันที่ 8 – 10 มิถุนายน 2561 ในพื้นที่จังหวัดชลบุรี ครั้งที่ 4 ระหว่างวันที่ 15 – 17 มิถุนายน 2561 ในพื้นที่จังหวัดเพชรบุรี นอกจากนี้ที่ประชุมคณะอนุกรรมการฯ ได้ขอให้ฝ่ายเลขานุการฯ ชี้แจงเกี่ยวกับรายละเอียดการดำเนินงานด้านงบประมาณซึ่งเป็นงบจากกองทุนคุ้มครองเด็กเพื่อการดำเนินงานในโครงการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ ในครั้งนี้ ฝ่ายเลขานุการฯ ได้ชี้แจงว่ากองยุทธศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชนเป็นผู้ทำสัญญากับกองทุนคุ้มครองเด็ก เนื่องจากในระหว่างที่มีการเสนอของบประมาณดังกล่าวงานด้านสื่อออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งของงานภายใต้โครงการของกลุ่มนโยบายและยุทธศาสตร์ กองยุทธศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชน ดังนั้นเมื่อโครงการได้รับการอนุมัติงบประมาณจากกองทุนคุ้มครองเด็ก กองยุทธศาสตร์และแผนงานจึงเป็นคู่สัญญา โดยจะเป็นผู้รับผิดชอบในการบริหารจัดการงบประมาณ และให้ศูนย์ประสานงาน เป็นผู้ดำเนินการในส่วนของเนื้อหาและกระบวนการประชุม ที่ประชุมมีข้อเสนอแนะให้มีการจัดทำรายงานการใช้งบประมาณและรายงานผลการดำเนินงาน โดยมีมติเห็นชอบให้กองยุทธศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชนรายงานผลการใช้งบประมาณในโครงการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ และให้ฝ่ายเลขานุการฯ จัดทำรายงานผลการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ เพื่อให้ที่ประชุมรับทราบภายหลังการดำเนินการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ ทั้ง 4 ครั้ง
เมษายน 2561	1. กองยุทธศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชน ได้ดำเนินการทำสัญญากับกองทุนคุ้มครองเด็ก และได้รับเช็คเงินสดของธนาคารกรุงไทย สาขาอโศก –ดินแดง เลขที่ 0594583 ลงวันที่ 20 เมษายน 2561 จากสำนักพัฒนาสังคมกรุงเทพมหานคร เพื่อดำเนินโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” เมื่อวันที่ 23 เมษายน 2561 2. ศูนย์ประสานงานฯ ได้ดำเนินการเตรียมการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” โดยหารือร่วมกับ

เดือน	แผนงาน/ขั้นตอนการดำเนินงาน
	คณะวิทยากรเกี่ยวกับรูปแบบการให้ความรู้ การสร้างความเข้าใจ เอกสารสื่อวิดีทัศน์และสิ่งพิมพ์ เป้าหมายการประชุม การประเมินผล การสร้างเครือข่ายเชื่อมการทำงานในอนาคต
	3. กองยุทธศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชน ได้ขออนุมัติหลักการดำเนินโครงการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการหัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” และดำเนินการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการหัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ครั้งที่ 1 ระหว่างวันที่27 – 29 เมษายน 2561 ณ โรงแรมแกรนด์ฮิลล์ รีสอร์ท แอนด์ สปา จังหวัดนครสวรรค์ โดยมีศูนย์ประสานงานฯ เป็นหน่วยงานจัดทำเนื้อหาและประเด็นสาระสำคัญในการประชุม
พฤษภาคม 2561	1. หนังสือกองยุทธศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชน ที่ กยผ./1394 ลงวันที่ 16 พฤษภาคม 2561 แจ้งเกี่ยวกับ อธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชนเห็นชอบมอบหมายงานตามภารกิจของโครงการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ในส่วนของภาควิชาการและการบริหารงบประมาณให้ศูนย์ประสานงานฯ เป็นผู้ดำเนินการจำนวน 3 ครั้ง (ครั้งที่ 2 – 4) ดังนี้ ครั้งที่ 2 ระหว่างวันที่ 25 – 27 พฤษภาคม 2561 ในพื้นที่จังหวัดนครราชสีมา ครั้งที่ 3 ระหว่างวันที่ 8 – 10 มิถุนายน 2561 ในพื้นที่จังหวัดชลบุรี ครั้งที่ 4 ระหว่างวันที่ 15 – 17 มิถุนายน 2561 ในพื้นที่จังหวัดเพชรบุรี
พฤษภาคม – มิถุนายน 2561	1. ศูนย์ประสานงานฯ ได้ดำเนินการเตรียมการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ครั้งที่ 2 - 4 ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้ 1.1 การจัดทำหนังสือเชิญประชุมผู้เข้าร่วมประชุม/วิทยากร 1.2 การประสานจัดหาพื้นที่จัดการประชุม 1.3 การจัดทำอนุมัติค่าใช้จ่ายและยืมเงิน 1.4 การจัดเตรียมเนื้อหาและประเด็นสาระสำคัญการประชุม 1.5 การจัดเตรียมเอกสารการประชุม 2. ศูนย์ประสานงานฯ ดำเนินการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ครั้งที่ 2 - 4 ตามวันและสถานที่ ดังนี้ ครั้งที่ 2 ระหว่างวันที่ 25 – 27 พฤษภาคม 2561 ในพื้นที่จังหวัดนครราชสีมา ครั้งที่ 3 ระหว่างวันที่ 8 – 10 มิถุนายน 2561 ในพื้นที่จังหวัดชลบุรี

เดือน	แผนงาน/ขั้นตอนการดำเนินงาน
	ครั้งที่ 4 ระหว่างวันที่ 15 – 17 มิถุนายน 2561 ในพื้นที่จังหวัดเพชรบุรี
กรกฎาคม 2561	คณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ เห็นควรให้มีการจัดทำข้อเสนอมาตรการกำกับดูแลอีสปอร์ตและการพนันจากอีสปอร์ตเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในภาพรวมจากที่ได้มีการขับเคลื่อนในการประชุม 4 ครั้ง โดยมีแนวทางดังนี้ 1. ขอเชิญผู้แทนเด็กและเยาวชนที่ได้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E-Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” จาก 18 จังหวัด ๆ ละ 1 คน เพื่อร่วมประชุมหารือและจัดทำข้อเสนอมาตรการฯ ในภาพรวมในวันที่ 5 กรกฎาคม 2561 ณ โรงแรมแกรนด์ ทาวเวอร์ อินน์ ถนนพระราม 6 กรุงเทพฯ 2. ผู้แทนเด็กและเยาวชน ยื่นข้อเสนอมาตรการฯ ต่อนายวัลลภ ตังคณานุรักษ์ ประธานคณะกรรมาธิการการสังคม กิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส สนช. ในวันที่ 5 กรกฎาคม 2561 เวลา 16.00 น. ณ อาคารรัฐสภา ทั้งนี้ ค่าใช้จ่ายในการจัดประชุมดังกล่าว ได้รับการสนับสนุนจากมูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ สสส. และมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย โดยศูนย์ประสานงานฯ รับผิดชอบในการเตรียมประเด็นหารือ บันทึกการประชุม ประสานเชิญผู้แทนเด็กและเยาวชน ตลอดจนการถ่ายภาพนิ่งตลอดการประชุม

บทที่ 3
ผลการดำเนินโครงการ
การประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล

3.1 ผู้เข้าร่วมประชุม

ผู้เข้าร่วมประชุมการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล ทั้ง 4 ครั้ง ประกอบด้วย กลไกหน่วยงาน/ผู้ปฏิบัติงานด้านเด็กและเยาวชนในพื้นที่ บุคคลแวดล้อม และแกนนำเด็กและเยาวชน ได้แก่ สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัด บ้านพักเด็กและครอบครัว สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด สำนักงานสาธารณสุขจังหวัด สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สภาเด็กและเยาวชนหรือสภานักเรียน เครือข่ายเด็กและเยาวชนอาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เครือข่ายครอบครัว ดังนี้

ครั้งที่	วันที่	สถานที่	ผู้เข้าร่วมจาก...	จำนวนกลุ่มเป้าหมายผู้เข้าร่วม (คน)	จำนวนวิทยากรและเจ้าหน้าที่ผู้เกี่ยวข้อง (คน)
1	เสาร์ที่ 28 – อาทิตย์ที่ 29 เมษายน 2561	โรงแรมแกรนด์ฮิลล์ รีสอร์ท จังหวัดนครสวรรค์	5 จังหวัด ได้แก่ นครสวรรค์ ชัยนาท ลพบุรี สิงห์บุรี อุทัยธานี	72	12
2	เสาร์ที่ 26 – อาทิตย์ที่ 27 พฤษภาคม 2561	โรงแรมแคนทารี จังหวัดนครราชสีมา	4 จังหวัด ได้แก่ ขอนแก่น ชัยภูมิ บุรีรัมย์ นครราชสีมา	83	21
3	เสาร์ที่ 9 – อาทิตย์ที่ 10 มิถุนายน 2561	โรงแรมจอมเทียน การ์เด้น รีสอร์ท จังหวัดชลบุรี	4 จังหวัด ได้แก่ ชลบุรี ฉะเชิงเทรา สมุทรปราการ ระยอง	48	15
4	เสาร์ที่ 16 – อาทิตย์ที่ 17 มิถุนายน 2561	โรงแรมลองบีช ชะอำ จังหวัดเพชรบุรี	5 จังหวัด ได้แก่ นครปฐม ราชบุรี เพชรบุรี สมุทรสาคร และสมุทรสงคราม	77	13
รวม				**280**	**61**
รวมทั้งสิ้น				**341**	

หมายเหตุ : เจ้าหน้าที่ผู้เกี่ยวข้อง หมายถึง

(1) ผู้บริหารกรมกิจการเด็กและเยาวชน (อธิบดี รองอธิบดี) ซึ่งเป็นประธานในพิธีเปิดและพิธีปิดการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ

(2) หัวหน้าส่วนราชการในสังกัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ในพื้นที่ ซึ่งร่วมเป็นเกียรติในพิธีเปิดและพิธีปิดการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ

(3) เจ้าหน้าที่กรมกิจการเด็กและเยาวชน สังกัด ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (ศปอ.) เจ้าหน้าที่ของศูนย์ประสานงานโครงการสนับสนุนระบบและกลไกระดับชาติเพื่อขับเคลื่อนนโยบายด้านเด็กและเยาวชน (พกน.) ซึ่งทำหน้าที่ในการบริหารจัดการและดำเนินการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ

รายละเอียดตามภาคผนวก ก

3.2 วิทยากร

ที่	ชื่อ – สกุล	ตำแหน่ง
1.	นางธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก	นายกสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน
2.	นางศรีดา ตันทะอธิพานิช	กรรมการผู้จัดการมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
3.	นายธาม เชื้อสถาปนศิริ	นักวิชาการอิสระ
4.	นายพงศ์ธร จันทรัศมี	ผู้จัดการศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน
5.	นางสาวทิพาวรรณ บูรณสิน	นายแพทย์ชำนาญการ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์
6.	นายมารุต สมรส	เครือข่ายยุวชนประชาธิปไตย

3.3 สาระสำคัญของกระบวนการดำเนินงาน

การดำเนินการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทย ยุคดิจิทัล ทั้ง 4 ครั้ง ประกอบด้วยกระบวนการดำเนินงานที่สำคัญ ดังนี้

วันที่หนึ่ง

1) พิธีเปิด
1) การบรรยายสถานการณ์ผลกระทบ E - Sports ต่อเด็กและเยาวชน
2) การเสวนา เรื่อง “E - Sports : สถานการณ์ แนวโน้ม เด็กและเยาวชนไทย”
3) การแบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็น หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทย ยุคดิจิทัล”
4) การบรรยาย หัวข้อ “E - Sports : ผลกระทบต่อพัฒนาการทางกายและจิตใจ”

วันที่สอง

1) การบรรยาย หัวข้อ “E-Sports : การให้คำปรึกษาและช่วยเหลือเยียวยาผู้ป่วยติดเกม”
2) การนำผลการประชุมกลุ่มระดมความคิดเห็น หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทย ยุคดิจิทัล” และอภิปรายผล

โดยสรุปสาระสำคัญดังนี้

พิธีเปิด

การประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”

สำหรับพิธีเปิดการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” มีผู้บริหารจากกรมกิจการเด็กและเยาวชนได้ให้เกียรติเป็นประธานในพิธีเปิดในการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ แต่ละครั้ง ดังนี้

ครั้งที่	วันที่	สถานที่	ประธานในพิธี
1	เสาร์ที่ 28 – อาทิตย์ที่ 29 เมษายน 2561	โรงแรมแกรนด์ฮิลล์ รีสอร์ท จังหวัดนครสวรรค์	นายมานิตย์ มณีธรรม รองอธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน
2	เสาร์ที่ 26 – อาทิตย์ที่ 27 พฤษภาคม 2561	โรงแรมแคนทารี จังหวัดนครราชสีมา	นายวิทัศน์ เตชะบุญ อธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน
3	เสาร์ที่ 9 – อาทิตย์ที่ 10 มิถุนายน 2561	โรงแรมจอมเทียน การ์เด้น รีสอร์ท จังหวัดชลบุรี	นายวิทัศน์ เตชะบุญ อธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน
4	เสาร์ที่ 16 – อาทิตย์ที่ 17 มิถุนายน 2561	โรงแรมลองบีช ชะอำ จังหวัดเพชรบุรี	อธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน มอบหมาย ผู้อำนวยการศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ในการเปิดการประชุม

โดยสามารถสรุปเนื้อหาสาระสำคัญของพิธีเปิดการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ ได้ดังนี้

สรุปสาระสำคัญจากคำกล่าวของผู้บริหารกรมกิจการเด็กและเยาวชน
ในพิธีเปิดการประชุมเชิงปฏิบัติการ
หัวข้อ "E-Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล"

เทคโนโลยีสารสนเทศ ถือว่ามีความจำเป็นในการดำเนินชีวิตในโลกยุคดิจิทัล เด็กและเยาวชนมีสิทธิและเสรีภาพในการเข้าถึงสื่อบนโลกออนไลน์ได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะการเข้าผ่านสมาร์ทโฟน ข้อมูลผลสำรวจพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนไทยอายุระหว่าง 8 ถึง 12 ปี จำนวน 1,300 คนทั่วประเทศ ผ่านแบบสำรวจออนไลน์ ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล หรือ ดีป้า พบว่า **เด็กไทยมีโอกาสเสี่ยงภัยจากออนไลน์ถึง 60%** ในขณะที่ค่าเฉลี่ยทั่วโลกอยู่ที่ 56% และเมื่อเทียบกับประเทศเพื่อนบ้านพบว่า ฟิลิปปินส์ 73% อินโดนีเซีย 71% เวียดนาม 68% และสิงคโปร์ 54% นอกจากนี้พบว่าเด็กไทยใช้เวลากับหน้าจอท่องอินเทอร์เน็ต 35 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่ง**สูงกว่าค่าเฉลี่ยโลกถึง 3 ชั่วโมง** เด็กและเยาวชนไทยปัจจุบันสามารถรับข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟนได้ด้วยตนเองอย่างง่ายดาย รวมไปถึงการเติมเงินซื้อสินค้าผ่านทางออนไลน์ก็ทำได้โดยง่าย

เมื่อวันที่ 17 ตุลาคม 2560 ทางการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้มีมติอนุมัติรับรองให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 และปัจจุบันได้มีการจัดตั้ง "สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย" หรือ THAILAND E - SPORTS FEDERATION หรือ TESF เมื่อวันที่ 18 ธันวาคม 2560

กรมกิจการเด็กและเยาวชน ในฐานะหน่วยงานในการคุ้มครองสวัสดิภาพเด็กและเยาวชนให้ได้รับความปลอดภัยและมีคุณภาพชีวิตที่ดี จึงเห็นควรให้ภาคีเครือข่าย รวมทั้งเด็ก เยาวชน และครอบครัว ได้รับข้อมูล ความคิดเห็นที่หลากหลายเพื่อให้เด็กและเยาวชนมีความรู้เท่าทันและได้รับประโยชน์สูงสุด โดยได้รับอนุมัติงบประมาณจากกองทุนคุ้มครองเด็ก ดย. เพื่อจัดการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ "E - Sports : คิดให้รอบ มอง ให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล" เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องให้แก่เด็ก เยาวชน บุคคลแวดล้อม หน่วยงาน ชุมชน และสังคม เกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือ E - SPORTS ตลอดจนรับฟังความคิดเห็นจากเครือข่ายที่เป็นกลไกทำงานในส่วนภูมิภาค เพื่อประกอบการจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนต่อไป

ดังนั้น ตลอดระยะเวลาการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ ครั้งนี้ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ จะได้รับข้อมูลเกี่ยวกับอีสปอร์ตในอีกมุมมองหนึ่ง ซึ่งเป็นมุมมองที่เต็มไปด้วยความห่วงใยลูกหลานที่ใช้ชีวิตอยู่บนโลกยุคดิจิทัล ซึ่งมีข้อมูลจำนวนมหาศาลหลั่งไหลเข้ามาทุกเวลาเด็กและเยาวชนเองก็สามารถสืบค้นและตัดสินใจในการเลือกรับข้อมูลได้ด้วยตนเอง ยากที่พ่อแม่ผู้ปกครองจะช่วยเหลือกลั่นกรอง ดังนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่เด็ก เยาวชน ครอบครัว และผู้ที่ทำงานกับเด็กและเยาวชนในมิติต่าง ๆ ควรต้องได้รับข้อมูลที่ชัดเจนในแต่ละประเด็นที่เกิดขึ้นตามกระแสความเจริญก้าวหน้าทางโทรคมนาคม และอยู่ในกระแสความนิยมของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้เกิดการคิดไตร่ตรองได้อย่างรอบคอบ และเกิดความมั่นใจก่อนส่งต่อ รวมทั้งเท่าทันกลวิธีทางการตลาดของภาคธุรกิจที่ซับซ้อนและจูงใจ และท้ายที่สุดอาจทำให้เราตกเป็นเหยื่อเพราะความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ได้

จากข้อมูลทางการแพทย์ ซึ่งวันนี้ทุกท่านก็ได้ทราบข้อมูลจากการนำเสนอของคุณหมอผู้ศึกษาเรื่องนี้โดยตรง พบว่า เด็กที่ใช้เวลาในการเล่นเกมมากกว่า 2 – 3 ชั่วโมงต่อวัน ทำให้ได้รับผลกระทบต่อสุขภาพกาย สุขภาพจิต สมอง และสังคม ทำให้ขาดสัมพันธภาพกับคนรอบข้าง มีโอกาสนำมาสู่การพนันและปัญหาความขัดแย้งในครอบครัวหรือบางครอบครัวนำมาสู่ปัญหาความรุนแรงในครอบครัว

ทั้งนี้ สิ่งที่น่ากังวล คือ พ่อแม่ ไม่สามารถควบคุมและบริหารจัดการเวลาการเล่นเกมของลูกได้ เด็กที่ขาดผู้ดูแลมีโอกาสตกเป็นเหยื่อของการล่อลวงทางออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ขณะเดียวกันการควบคุมและกำกับดูแลโดยภาครัฐและภาคส่วนที่เกี่ยวข้องยังไม่สามารถแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมและร้านเกมได้

ประกอบกับกระบวนการให้ความรู้เพื่อให้เด็กรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ทั้งในระบบโรงเรียนและในชุมชน ก็ยังไม่ประสบความสำเร็จ

ดังนั้น แม้ว่าปัจจุบันอีสปอร์ตจะได้รับการรับรองเป็นกีฬา และมีการโฆษณาให้เด็กและเยาวชนซักซ้อมเพื่อการเข้าร่วมในการแข่งขันเพื่อพัฒนาตนเองเป็นนักกีฬาอาชีพ หรือการนำเสนอเงินรางวัลมูลค่าสูง ในส่วนของเด็ก เยาวชน พ่อแม่ และผู้เกี่ยวข้องจึงต้องคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นด้วย โดยเฉพาะเด็กเยาวชน ที่เปราะบาง มิเช่นนั้นจะสายเกินไปที่จะทำให้เด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงอยู่แล้วมีโอกาสได้รับผลกระทบที่รุนแรงมากขึ้นจนไม่สามารถกลับมาใช้ชีวิตอย่างปกติสุขได้

ในฐานะที่กระทรวง พม. เป็นหน่วยงานภาครัฐที่มีหน้าที่ในการเสริมสร้างหลักประกันทางสังคมให้แก่คนในประเทศ ภายใต้สถานการณ์โลกและภูมิภาคที่มีการเปลี่ยนแปลงและส่งผลกระทรวงต่อพฤติกรรมการดำเนินชีวิตของคนในสังคม โดยเฉพาะผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นกำลังสำคัญของประเทศ จำนวน 21.2 ล้านคน (ข้อมูล ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 ของกรมการปกครอง) และมีภารกิจรับผิดชอบต่อผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน ครอบครัว และสังคม มีความห่วงใยและหวังดีต่อกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในความดูแลของกระทรวง เพื่อให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีภายใต้สภาวะแวดล้อมที่ปลอดภัย มีความสามารถในการตระหนักถึงภยันตรายที่แอบแฝงมาทั้งบนโลกแห่งความเป็นจริง และบนโลกออนไลน์ ทั้งนี้ต้องเคารพในการตัดสินใจและไม่ละเมิดสิทธิเสรีภาพของเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรู้เท่าทัน

สิ่งที่อยากฝากเด็ก เยาวชน ครอบครัว และผู้เกี่ยวข้องไว้ประเด็นหนึ่ง คือ ในบริบทของสังคมไทยตามที่กล่าวมา เมื่อการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้มีมติอนุมัติรับรองให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 ในส่วนของเด็ก เยาวชน และครอบครัวก็ควรได้รับสิทธิเพื่อการปกป้องตนเองและได้รับการคุ้มครองจากบุคคลแวดล้อมด้วยเช่นกัน เช่น

การได้รับข้อมูลความจริง ผลกระทบทางบวก ทางลบ ความรู้ เพื่อให้เด็กและเยาวชนเกิดความตระหนัก และได้ข้อมูลในการตัดสินใจด้วยตัวเอง

☐ พ่อแม่ ครอบครัว โรงเรียน และสังคม ได้รับความรู้ความเข้าใจ เพื่อสามารถให้คำแนะนำและเป็นที่ปรึกษาแก่บุตรหลานได้

☐ การเสริมสร้างวินัยเด็กและเยาวชนให้มีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นเกม ไม่ใช่แค่สนุก แต่ให้รู้ถึงผลกระทบระยะยาว

☐ พ่อแม่ และผู้ใหญ่ ควรหันมาให้ความสนใจว่าเด็กเล่นเกมเพราะเหตุใด : พบปะเพื่อน สนุก โลกส่วนตัว

☐ มีการกำหนดกติกา หลักเกณฑ์ของ E – Sports เช่น การกำหนดอายุก่อนสมัคร วุฒิการศึกษา

☐ รัฐจัดระเบียบ วางระบบให้รัดกุมเพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบ

☐ การจัดการต้องดำเนินการให้ทั่วถึงและครอบคลุมโดยเฉพาะเด็ก เยาวชนและครอบครัวในชนบท

สาระสำคัญจากการบรรยายสถานการณ์ผลกระทบ E - Sports ต่อเด็กและเยาวชน

โดย นายธาม เชื้อสถาปนศิริ
นักวิชาการอิสระ

ประสบการณ์เรียนรู้และประสบการณ์ชีวิตของคนในช่วงวัยที่แตกต่างกัน

Baby Boomers / Me Generation (คนที่เกิดระหว่างปี ค.ศ. 1946 – 1964) ประสบการณ์ชีวิตของคนวัยนี้จะผ่านการเรียนรู้ด้วยตนเอง ลงมือทำจริง มีสื่อมาเกี่ยวข้องในชีวิตประจำวันเพียงเล็กน้อย

Generation X (คนที่เกิดระหว่างปี ค.ศ. 1965 - 1976) ประสบการณ์ชีวิตของคนวัยนี้มีสื่อเข้ามาเกี่ยวข้อง

Generation Y / Millennials (คนที่เกิดระหว่างปี ค.ศ. 1977 – 1994) มีสื่อเข้ามาในการใช้ชีวิตประจำวันมาก มี google เกิดขึ้นมาในยุคนั้น

Generation Z / iGeneration, Post-Millennials (คนที่เกิดระหว่างปี ค.ศ. 1995 – 2009) เด็กในยุคดังกล่าวจะเข้าถึง Internet และสื่อ Social Media

Alpha Generation หรือ Digital Born Native (คนที่เกิดหลังปี ค.ศ. 2010) เด็กโตขึ้นมากับโลกออนไลน์ มี Smart Phone ในชีวิตประจำวัน จะมีการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์มาก เด็กเติบโตมากับสื่อดิจิทัลและใช้อุปกรณ์สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในชีวิตประจำวัน โดยเด็กเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ผ่านจอ/สื่อดิจิทัลมากกว่าประสบการณ์จริง

เกมมีวิวัฒนาการอย่างต่อเนื่อง

ในอดีต มีการเล่นบอร์ดเกม เช่นหมากรุก หมากล้อม โกะ เกมตลับ ซึ่งไม่มีการต่ออินเทอร์เน็ต เล่นอยู่ที่บ้านแบบ Offline

จุดเริ่มต้นของอีสปอร์ตเกิดขึ้นในปี 1972 เกมตู้หยอดเหรียญ เรียกว่าเกม Space War โดยนักศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย MIT รวมตัวกันแข่งขันเกมดังกล่าว โดยมีรางวัลชนะเลิศเป็นนิตยสารเพลง Rolling Stone ฟรีตลอดชีพ

อีสปอร์ต (E - Sport) คืออะไร?

อีสปอร์ต (E - Sport) คือ กิจกรรมการแข่งขันเกม (game competition) ที่กระทำผ่านคอมพิวเตอร์ เครือข่าย เน็ตเวิร์ค การสื่อสารผ่านระบบใดก็ตาม ที่ผู้เล่นระดับจริงจัง มืออาชีพ เข้าร่วมเพื่อเงินรางวัล ของรางวัล หรือเพื่อความรู้สึกทางจิตใจ อาจมีการถ่ายทอดสดให้คนดู และมีสปอนเซอร์สนับสนุนกิจกรรมในพื้นที่จัดงานกายภาพและ หรือ ในโลกอินเทอร์เน็ต มาจากคำเต็ม ที่ว่า electronics sport”

“อี-สปอร์ต” (E - Sport) เป็นคำศัพท์ที่ริเริ่มจากอุตสาหกรรมเกม นักเล่นเกม บริษัทธุรกิจ เกมวิดีโอ ที่ใช้อธิบาย “กิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกมที่กระทำผ่านคอมพิวเตอร์ เครือข่าย เน็ตเวิร์ค การสื่อสารผ่านระบบใดก็ตาม ที่ผู้เล่นระดับจริงจัง มืออาชีพ เข้าร่วมเพื่อเงินรางวัล ของรางวัล หรือเพื่อความรู้สึกทางจิตใจ ซึ่งอาจมีการ ถ่ายทอดสดให้คนดู และมีสปอนเซอร์สนับสนุนกิจกรรม ในพื้นที่จัดงาน หรือ ในโลกอินเทอร์เน็ตก็ตาม”

โดยอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกม ที่ได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกมทั่วโลกจำนวนมาก และสามารถสร้างรายได้ทางธุรกิจเป็นจำนวนเงินมหาศาล ธุรกิจนี้ เกี่ยวข้องโดยตรงกับการสร้างฐานความนิยมในบรรดาผู้เล่นเกม กิจกรรมอีสปอร์ต นั้นนำไปสู่การเกิดธุรกิจที่เกี่ยวกับเกม เช่น การจำหน่ายอุปกรณ์ผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในการเล่นเกม เช่น คีย์บอร์ด เม้าส์ เก้าอี้ หูฟัง จอ การ์ดจอ หรือเครื่องคอมพิวเตอร์

ที่เสริมสร้างอรรถรสในการเล่นเกมให้มีความสมจริงและมีประสิทธิภาพมากขึ้น หรือ งานรูปแบบใหม่ๆ เช่น นักทดสอบเกม นักเล่นเกม นักแคสต์แกม นักรีวิวเกม นักพากษ์เกม (ในสายผู้ใช้งาน) หรือ ในต่างประเทศ เช่น อเมริกา จีน ญี่ปุ่น และเกาหลีใต้ ก็มี “นักพัฒนาเกม นักสร้างอินเมชั่นวิดีโอ นักโปรแกรมเมอร์” ซึ่งเป็นอาชีพต้นทางของอุตสาหกรรมเกม นอกจานี้ ยังมีอาชีพ นักออแกไนเซอร์ หรือ ผู้สนับสนุนการแข่งขันเล่นเกม ซึ่งสามารถสร้างรายได้จากเงินโฆษณา สปอนเซอร์ หรือ ค่าธรรมเนียมอื่นใดในการเข้ารับชมเกมการแข่งขันนี้ เป็นต้น

เว็บไซต์ https://www.responsiblegambling.vic.gov.au อธิบาย อ้างคำพูดของ Ron Curry CEO ของ Interactive Games & Entertainment Association หรือ iGEA ไว้ว่า ***“มันเป็นเรื่องที่ชัดเจนที่วีดิโอเกมกำลังกลายเป็นเกมหลักที่มีคนเล่นมากกว่าการเล่นกีฬาทั่วไป หรือการรับชมโทรทัศน์”***

รายงานการทำวิจัยตลาดและอุตสาหกรรมหลายชิ้น ที่ iGEA ได้ประเมินว่า ***มีผู้เล่นเกมทั่วโลกจำนวนมากกว่า 1,200 ล้านคน โดยมีคน 700 ล้านคนเล่นเกมออนไลน์ และ 205 ล้านคนเป็นผู้ชม eSports ผู้ชมและผู้เล่นเกมมีภูมิหลังที่หลากหลาย ส่วนใหญ่เป็นคนทำงานเต็มเวลา ร้อยละ 44 เป็นผู้ปกครอง และร้อยละ 38 เป็นเพศหญิง (ตลาดในสหรัฐอเมริกา) และร้อยละ 60 ของผู้ชมเป็นผู้ที่มีอายุระหว่าง 18-34 ปี***

ในประเทศออสเตรเลีย ข้อมูลที่เกี่ยวกับความนิยมของ E - Sport มีไม่มาก ไม่ว่าจะมองในรูปของกีฬา หรือผลิตภัณฑ์การพนัน อย่างไรก็ตาม ตั๋วเข้าชมการจัดการแข่งขัน E - Sport ครั้งแรกในประเทศออสเตรเลียที่จัดที่ Melbourne’s Crown Casino ในเดือนตุลาคม 2015 จำหน่ายหมดอย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่า ในประเทศในออสเตรเลีย E – Sport ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง การจัดการแข่งขันในครั้งต่อ ๆ มา ในเดือนพฤศจิกายน 2015 ที่ Margaret Court Arena และ Crown Casino ในเดือนเมษายน 2016 ชี้ว่า E - Sport ยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง

ระบบเศรษฐกิจอีสปอร์ต/ E – Sport ECOSYSTEM

โลกฝั่งผู้ผลิตพัฒนาเกม (GAME COMPANY) บริษัทเกม (ประเทศยักษ์ใหญ่ ของ ธุรกิจเกมออนไลน์ และ อีสปอร์ต คือ อเมริกา แคนาดา จีน ยุโรป (ฟินแลนด์ นอร์เวย์ สวีเดน) ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ ฮ่องกง และสิงค์โปร์ ซึ่งมีฐานเศรษฐกิจไอที ดิจิทัลสร้างสรรค์ที่แข็งแกร่ง ได้ผลิตเกมออนไลน์ (บางครั้งเรียกอินเทอร์เน็ตเกม) หรือว่าจ้างให้ GAME DEVELOPER (ผู้ผลิตพัฒนาเกม) รายย่อย ขนาดเล็ก (หมายถึงจำนวนพนักงานที่อยู่หลักร้อยคน) ผลิตเกมขึ้นมา

โลกฝั่งผู้ซื้อผู้เล่นเกม (GAME PUBLISHER) มีบริษัทตัวแทนลิขสิทธิ์ ตัวแทนจัดจำหน่ายเกมเป็นกลุ่มประเทศที่เป็นเป้าหมายปลายทาง ซึ่งมักเป็นประเทศที่มีฐานลูกค้าขนาดใหญ่ (ยกเว้น อเมริกา จีน เกาหลีใต้ ซึ่ง ก็เป็นทั้งประเทศที่ผลิต และ มีฐานลูกค้าใหญ่เช่นเดียวกัน)

ประเทศกลุ่มที่ผลิตเกมไม่ได้ หรือ ไม่ได้ดี หรือไม่มีคุณภาพ ก็จะถูกบริษัทเกม ทำการตลาดเพื่อสร้างฐานผู้เล่น และสื่อประชาสัมพันธ์ เรื่องการเล่นเกม หรือ การแข่งขันเกมชิงเงินรางวัล กรณีประเทศไทย แม้จะมีโปรแกรมเมอร์นักผลิตพัฒนาเกม แต่ก็เปรียบเทียบไม่ได้เลย เมื่อค้นพบว่า ฐานผู้เล่นเกมในประเทศนี้ มีจำนวนมากกว่านักพัฒนาเกมเป็นหลายพันเท่า

ประเทศมหาอำนาจธุรกิจอีสปอร์ต

ประเทศที่เป็นแหล่งสร้างรายได้จากเกมอีสปอร์ต เช่น อเมริกา ยุโรป จีน เกาหลีใต้ ญี่ปุ่น สิงค์โปร์ ซึ่งมักเป็นประเทศที่ การพนันเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย(หรือควบคุมโดยรัฐให้มีได้) โดยผู้ประกอบการจะสร้างรายได้จากการให้บริการเว็บไซต์ เพื่อการพนันออนไลน์และพนันจากอีสปอร์ตด้วยเช่นกัน การพนันออนไลน์เริ่มเชื่อมโยงกับการแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงิน รางวัล (อีสปอร์ต) จากทัวร์นาเม้นท์ ที่บริษัทเกมสร้างหรือ

จัดขึ้นมา เนื่องจากมีคความนิยมมากขึ้น เว็บไซต์พนันจึงหัน มาใช้ทัวร์นาเม้นท์แข่งขันเหล่านั้นในการสร้างธุรกิจการพนันเพื่อสร้างรายได้อีกทางหนึ่ง

ประเทศที่เป็นมหาอำนาจเกมอีสปอร์ต เช่น ประเทศอเมริกา ประเทศจีน กลุ่มประเทศในแถบยุโรป ประเทศเกาหลีใต้ ประเทศญี่ปุ่น และประเทศ สิงค์โปร์ ประเทศเหล่านี้มักจะสร้างรายได้จากการให้บริการเว็บไซต์เพื่อการพนันออนไลน์ และเชื่อมโยงพนันอีสปอร์ต+ทัวร์นาเม้นท์ ที่บริษัทเกม สร้างหรือจัดขึ้นมา เนื่องจากมีคนเล่นมาก ละผู้ดูผู้ชมให้ความนิยมเหมือนกีฬาจริงๆ เว็บไซต์การพนันจึงใช้อีสปอร์ตสร้างธุรกิจการพนัน โดยจะกำหนดอัตราต่อรอง แต้มต่อได้เสีย โอกาสแพ้ชนะ การวางเดิมพัน การจ่ายเงินรางวัล รับแทงพนัน จากอีสปอร์ต เพื่อสร้างรายได้อีกทาง หนึ่ง นอกจากการพนันรูปแบบเดิมๆ เช่น พนันคาสิโนออนไลน์ หรือการพนันจากกีฬาปกติ จุดแตกต่างคืออีสปอร์ตนั้นมีการแข่งขันมากกว่า ต่อเนื่องกว่าเป็นที่นิยมในบรรดาเด็กและเยาวชนมากกว่า และยากจะตรวจสอบความโปร่งใสได้ และมีข่าวคราวทางลบว่ามีการล็อกผล การแข่งขันล่วงหน้า (match-fixing) อยู่เสมอๆ ทั้งจากตัวผู้เล่น จากทีม หรือออแกไนเซอร์ที่จัดการแข่งขัน

ข้อมูลสถานการณ์อีสปอร์ต

การแข่งขัน E – Sport แบ่งเป็น 3 แนวคือ เกมแนวโมบ้า (MOBA : Multiplayer online battle arena เกมต่อสู้แบบทีมที่มีผู้เล่นหลายคน) หรือแนววางวางแผนกลยุทธ์ แนวสปอร์ต (Sport) หรือแนวกีฬาและแนวยิงคู่ต่อสู้ (Shooting) ซึ่งเกมส่วนมากที่นิยมเอามาเล่นแข่งขัน ก็เป็นเกมออนไลน์แนวต่อสู้ ที่บริษัทเกมเอกชนผลิตมาเพื่อสร้างรายได้กำไรเข้าบริษัท ส่วนมากเป็นเกมที่ผลิตโดยบริษัทคอมพิวเตอร์และเกมจากฝั่งประเทศ อเมริกา จีน เกาหลีใต้ และ สิงคโปร์ ถือเป็น “ทรัพย์สินทางปัญญาของบริษัทเกม” ที่เมื่อ ***ยิ่งมีความนิยมเล่นมากขึ้น ก็ยิ่งสร้างรายได้มหาศาลให้เจ้าของเกมมากขึ้น*** ทั้งนี้ แต่ละเกมจะมีการจัดการแข่งขัน (Tournament) ขึ้นมากมายในแต่ละปี และมีรางวัลสำหรับผู้ชนะซึ่งมากน้อยขึ้นอยู่กับผู้จัดรายการหากเป็นรายการใหญ่เงินรางวัลรวมจะมีมูลค่าหลายแสนบาท หรือถ้าเป็นรายการทั่วไปเงินรางวัลจะอยู่ประมาณ 30,000 – 80,000 บาท ซึ่งเป็นเหตุผลที่ทำให้มีผู้เล่นและผู้เข้าแข่งขัน E - Sports เพิ่มมากขึ้น ***อย่างไรก็ตามการแข่งขันเล่นวิดีโอเกมทั้งหมดที่เกิดขึ้นอยู่บนหลักพื้นฐานของ “ทรัพย์สินทางปัญญา” ของบริษัทเอกชน***

ในปี ค.ศ. 2018 อีสปอร์ต 6 เกม จะเป็นกีฬาสาธิตในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ ที่กรุงจาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย

E - Sports ในประเทศไทยได้รับความนิยมสูง เพราะเป็นการแข่งขันที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเพศและอายุ ซึ่งแตกต่างจากประเทศอเมริกา ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ ที่จำกัดผู้เข้าร่วมแข่งขันไว้ที่ 18 ปีขึ้นไปเท่านั้น การมีมติรับรองว่า E-sports คือกีฬาจึงทำให้ผู้ประกอบการธุรกิจจัดกิจกรรมเชิงรุกเข้าไปในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาและมหาวิทยาลัย เพื่อแนะนำเกม ส่งเสริมการแข่งขัน และกระตุ้นให้เกิดการรับรู้เกี่ยวกับการแข่งขัน E-sports การเตรียมตัวเล่นเพื่อเข้าแข่งขัน

สำหรับประเทศไทย คณะกรรมการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้มีมติเมื่อวันที่ 17 ตุลาคม 2560 อนุมัติรับรองให้ E-sports เป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 และได้มีการจัดตั้ง “สมาคมกีฬา E - sports แห่งประเทศไทย” หรือ THAILAND E - Sports Federation หรือ TESE เมื่อวันที่ 18 ธันวาคม 2560

ซึ่งการมีมติรับรองว่า **E-sports** เป็นกีฬาชนิดหนึ่ง จึงทำให้ผู้ประกอบการธุรกิจเกม อุตสาหกรรมเกม จัดกิจกรรมเชิงรุกเข้าไปในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาและมหาวิทยาลัยเพื่อแนะนำเกม ส่งเสริมการแข่งขัน และกระตุ้นให้เกิดการรับรู้เกี่ยวกับการแข่งขัน **E-sports** มากขึ้น รวมทั้งใช้โรงเรียนเป็นพื้นที่จัดกิจกรรมแข่งขันเกมเพื่อให้เข้าถึงเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าถึงได้มากยิ่งขึ้น

ในส่วนของพ่อแม่ผู้ปกครองรวมทั้งผู้ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ให้แก่เด็ก ส่วนหนึ่งเกิดความสับสนและเกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อน รวมทั้งมีการสนับสนุนให้เด็กเข้าร่วมเล่นและสนับสนุนการจัดกิจกรรมขานรับนโยบาย อย่างไรก็ตาม หลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องยังมีความห่วงใยถึงผลกระทบต่อเด็กที่เข้าเล่นก่อนถึงอายุที่เหมาะสม ***เนื่องจากเมื่อใช้เวลาในการเล่น E-sports มีความเสี่ยงที่จะติดเกม มีปัญหาสุขภาพ กระทบต่อการเรียน เกิดปัญหาภายในครอบครัว และอาจได้รับผลกระทบจากภัยที่มาทางออนไลน์ได้ง่าย เช่น การพนันออนไลน์ การล่อลวง เป็นต้น ส่วนกลุ่มเยาวชนอายุ 18 ปีขึ้นไปที่เข้าแข่งขันเชื่อว่ามีวุฒิภาวะเพียงพอที่จะจัดสรรเวลาเพื่อการเรียนการฝึกซ้อม ซึ่งปัจจุบันมีหลายหน่วยงานดูแลและให้การสนับสนุน***

E – Sport คือกีฬาหรือไม่

ปัจจุบันยังไม่ได้มีการยอมรับกันในทางสากลและเป็นข้อยุติในสังคม โดยเฉพาะทางฝ่ายวิชาการแพทย์และสาธารณสุขที่ยังไม่เคยรองรับว่าการเล่นเกมแข่งขันคือกีฬา อีกทั้งยังขัดต่อองค์การอนามัยโลก WHO ซึ่งนิยามว่า "การเสพติดอินเทอร์เน็ตและเกมในสมัยปัจจุบันนับว่าเป็นโรคชนิดหนึ่งที่เกิดจากเทคโนโลยี" และชี้แล้วว่า **ความผิดปกติจากการเล่นเกมหรือติดเกม (Gaming disorder) เป็นปัญหาสุขภาพจิต** (mental health problem)

ตามความหมายสากล กีฬา คือ การออกกำลังกายที่มีการแข่งขันเพื่อประโยชน์คือสุขภาพพลานามัยที่แข็งแรง โดยให้ความบันเทิงพักผ่อนหย่อนใจ แต่ E-sports คือการเล่นวิดีโอเกมแข่งขันชิงเงินรางวัล คล้ายกับการเล่นไพ่ การเล่นหมากรุก การเล่นโกะ ซึ่งเป็นเกมเท่านั้น

กีฬา = การออกกำลังกาย + การแข่งขันตามกติกา +เพื่อสุขภาพ + ความบันเทิงหย่อนใจ

เล่นเกม = ~~การออกกำลังกาย~~ + การแข่งขันตามกติกาที่บริษัทเกมกำหนด + ~~เพื่อสุขภาพ~~ + ความตื่นเต้นเร้าใจ

สรุปสาระสำคัญจากการเสวนา
เรื่อง "E - Sports : สถานการณ์ แนวโน้ม เด็กและเยาวชนไทย"

วิทยากรโดย

1. ดร.ธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก นายกสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน
2. ดร.ศรีดา ตันทะอธิพานิช กรรมการผู้จัดการมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
3. นายธาม เชื้อสถาปนศิริ นักวิชาการอิสระ
4. นายพงศ์ธร จันทรัศมี ผู้จัดการศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน

ดำเนินรายการโดย

1. นายภูเบศ จิตรจริง เด็กและเยาวชนดีเด่นแห่งชาติ ประจำปี 2557 (การประชุมเชิงปฏิบัติการฯ ครั้งที่ 1)
2. นายมารุต สมรส เครือข่ายยุวชนประชาธิปไตย (การประชุมเชิงปฏิบัติการฯ ครั้งที่ 2 3 และ 4)

ในการเสวนาเรื่อง "E - Sports : สถานการณ์ แนวโน้ม เด็กและเยาวชนไทย" แบ่งคำถามเป็น 5 รอบ โดยมีประเด็นคำถามสำหรับผู้เข้าร่วมเสวนา ดังนี้

คำถาม (รอบ 1)	**ผู้ตอบ**
รอบแรก – คนละ 5-7 นาที	
1. อีสปอร์ต คือ อะไร?	ธาม เชื้อสถาปนศิริ
2. สถานการณ์ด้านอีสปอร์ตตอนนี้ ในเชิงการเคลื่อนไหวของฝั่งธุรกิจ หน่วยงานรัฐ และภาคประชาสังคม เป็นอย่างไรบ้าง?	ดร.ธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก
3.ประเด็นที่สำคัญ ควรกังวล ของอีสปอร์ต กับเด็กและเยาวชน คือ อะไร?	ดร.ศรีดา ตันทะอธิพานิช
3. อีสปอร์ต เชื่อมโยงอย่างไรกับเรื่องการพนันออนไลน์หรือไม่	พงศ์ธร จันทรัศมี
คำถาม (รอบ 2)	**ผู้ตอบ**
5. ปัญหาเรื่องสื่อออนไลน์ และ อีสปอร์ต : พ่อแม่ควรรับรู้และเข้าใจสถานการณ์นี้อย่างไร	ดร.ธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก
6. มองว่า วิดีโอเกม เกมออนไลน์ แบบไหน ที่ปลอดภัยจริงๆ สำหรับเด็ก แล้วเกมออนไลน์มันไม่ปลอดภัยอย่างไร	ดร.ศรีดา ตันทะอธิพานิช
7. เด็กไทยกับการเล่นพนันออนไลน์ สถานการณ์ตอนนี้เป็นอย่างไร	พงศ์ธร จันทรัศมี
8. ในการออกแบบเกมอีสปอร์ต เขาทำกันอย่างไรให้คนติด?	ธาม เชื้อสถาปนศิริ
คำถาม (รอบ 3)	**ผู้ตอบ**
9. รัฐไทย ส่งเสริม ให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา มองเรื่องนี้อย่างไร?	ดร.ศรีดา ตันทะอธิพานิช
10. การส่งเสริมให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา โดยการกีฬา จริงๆ แล้ว จะส่งผลดี ผลร้ายอย่างไร	ดร.ธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก
11. ทางสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ก็พยายามสื่อสาร ผลักดัน จัดกิจกรรม และรณรงค์ให้เด็กเล่นเกม มาเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต แล้วมันดีหรือไม่ดีอย่างไร	พงศ์ธร จันทรัศมี
12. อีสปอร์ต เป็นธุรกิจที่มีเป้าประสงค์ ใหญ่ขนาดไหน รูปแบบอย่างไร?	ธาม เชื้อสถาปนศิริ
คำถาม (รอบ 4)	**ผู้ตอบ**

13. คิดให้รอบ มองให้ชัด เรื่องอีสปอร์ต ในมุมมองของพ่อแม่ คือเรื่องอะไร	ดร.ธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก
14. ภาคประชาสังคมที่ทำงานด้านเด็กและสื่อออนไลน์ ควรตั้งรับและมีมาตรการเรื่องนี้อย่างไร	
15. จะป้องกันเรื่องการพนันออนไลน์ที่มาจากอีสปอร์ตอย่างไร	พงศ์ธร จันทรัศมี
16. ข้อเสนอมาตรการที่แต่ละกระทรวง หน่วยงาน ภาคส่วนต่างๆ ต้องทำในเรื่องนี้ หลังจากนี้ คืออะไร	ธาม เชื้อสถาปนศิริ
คำถาม (รอบ 5) เปิดคำถามจากเวที	**ผู้ตอบ**
17. การกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต ที่สุดควรกำกับอะไรบ้าง	ธาม เชื้อสถาปนศิริ
18. อนาคตเด็กไทย กับอีสปอร์ต ควรเดินไปในทิศทางใดที่ปลอดภัย	ดร.ศรีดา ตันทะอธิพานิช
19. มาตรการเชิงรุกในการระงับ ยับยั้งปัญหาการพนันออนไลน์จากอีสปอร์ต คืออะไร	พงศ์ธร จันทรัศมี
20. ภาคีเครือข่ายคนทำงานด้านเด็กและเยาวชน หน่วยงาน สถาบันการศึกษา ควรเดินหน้าอย่างไรต่อไป	ดร.ธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก

จากการเสวนา เรื่อง “E - Sports : สถานการณ์ แนวโน้ม เด็กและเยาวชนไทย” สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

ดร.ศรีดา ตันทะอธิพานิช กรรมการผู้จัดการมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

1. ในฐานะพ่อแม่เห็นว่า เกมเล่นได้ แต่ต้องมีการแบ่งเวลาไม่ให้กระทบการเรียนและกิจวัตรประจำวัน การเลือกเกมให้เหมาะสมตามวัย เลี่ยงเกมรุนแรงเพราะเสี่ยงต่อการบ่มเพาะพฤติกรรมก้าวร้าว ทำร้ายผู้อื่น
2. นักกีฬา E - Sports กับนักเล่นเกม แยกจากกันไม่ได้ เพราะการเป็นนักกีฬาต้องฝึกซ้อมเยอะ ซ้อมเกมเยอะ วันละหลายชั่วโมง ก็ไม่ต่างจากการติดเกม
3. สังคมกำลังเข้าใจว่า E - Sports คืออะไร เกี่ยวข้องอย่างไรกับความเสี่ยงต่อการติดเกม
4. สังคมต้องได้รับข้อมูลให้รอบด้าน มีความห่วงใยเด็กที่ไม่มีผู้แนะนำเลี้ยงดู เด็กที่ไม่ได้รับการฝึกวินัยย่อมได้รับผลกระทบ พ่อแม่ต้องมีชุดความรู้ในการป้องกันไม่ให้เด็กถูกแสวงประโยชน์จากธุรกิจ นโยบายสาธารณะที่ดีต้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนทุกคนไม่ใช่เพียงกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง สัดส่วนจำนวนนักกีฬากับจำนวนเด็กติดเกม

นายพงศ์ธร จันทรัศมี ผู้จัดการศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน

1. เว็บพนันออนไลน์หลายเว็บเปิดพนัน E - Sports
2. การพนันที่อยู่ในเกม กับเจ้าของเกม ซึ่งพ่อแม่และสังคมตามไม่ทันภัยที่แฝงมากับเทคโนโลยี
3. การพนันระหว่างเพื่อนที่เล่นด้วยกัน
4. การพนันที่เล่นกับเจ้ามือออนไลน์
5. รัฐต้องมีการกำกับดูแลธุรกิจ มาตรการในการคุ้มครองเด็กจาก E - Sports เช่นเดียวกับมาตรการด้านนี้ที่เข้มงวดมากในต่างประเทศ

ดร.ธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก นายกสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน

1. การโฆษณาประชาสัมพันธ์ว่า E - Sports คือกีฬา เป็นการสื่อสารโดยคำนึงถึงเด็กในภาพรวมของประเทศหรือไม่ ความเป็นมาในการรับรองให้ E - Sports เป็นกีฬาที่มีการจัดตั้งสมาคมได้ การดำเนินการมีการรับฟังความคิดเห็นและผลกระทบต่อเด็กเยาวชนรอบด้านหรือไม่
2. สถานการณ์ของสังคมไทยในปัจจุบัน ภายหลัง กกท. รับรอง E - Sports เป็นกีฬา ทั้งนี้อาจมีการทบทวนผลการพิจารณารับรองในครั้งนี้ เพราะมีผลกระทบต่อเด็กในภาพรวม

นายธาม เชื้อสถาปนศิริ นักวิชาการอิสระ

1. วิวัฒนาการของการเรียนรู้ผ่านสื่อของเด็ก วัยรุ่น และเยาวชน จากยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล Alpha generation
2. ความจำเป็นที่เด็ก/เยาวชนต้องมีความฉลาดทางดิจิทัล กฎหมายต่างประเทศเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กจากสื่อดิจิทัล อายุขั้นต่ำที่ห้ามใช้มือถือ-แอปพลิเคชั่น
3. พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล โลกจริง โลกเสมือน
4. ข่าวผลกระทบจากการติดสื่อสังคมออนไลน์ ติดเกม
5. ความหมายของ E - Sports วิวัฒนาการของการเล่นเกมสู่การการแข่งขันวิดีโอเกมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
6. กิจกรรมการฉายภาพบรรยากาศการเล่น E-sports ทั้งจากต่างประเทศและประเทศไทย
7. สถานการณ์ E - sports ในประเทศไทย : ธุรกิจ การจัดตั้งสมาคม นโยบายภาครัฐที่เกี่ยวข้อง
8. E – Sports กีฬา หรือ การแข่งขันเกม ความแตกต่างกับกีฬาเพื่อการผ่อนคลาย ใช้สมอง กีฬาเพื่อความแข็งแรงของร่างกาย
9. ธุรกิจ E - Sports : ผลกระทบต่อเด็ก การแสวงประโยชน์จากเด็ก การไหลของเงินออกนอกประเทศผ่านเกมออนไลน์

   >>> พ่อแม่ ผู้ปกครอง คนทำงานด้านเด็ก เด็ก เยาวชน จะมีบทบาทอย่างไรต่อประเด็นนี้ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย

10. แนะนำสารคดีที่เกี่ยวข้องกับ E-sports 3 เรื่อง เพื่อให้ผู้เข้าร่วมประชุมได้รับชมเพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ E – Sports ดังนี้

   - Living the game
   - All Work All Play ดูผ่านแอป Netflix ฉายภาพทีม E-sports ที่โด่งดังในอเมริกา
   - Free To Play บรรยากาศอุตสาหกรรมเกม โลกของเกม และ E-sports

     **การจะข้ามไปสู่การเป็นนักเล่นเกมมีอาชีพ พ่อแม่ต้องยอมรับว่ายินดีจะให้เด็กมีการฝึกซ้อมเกมวันละ 10 ชม.

สรุปผลการแบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็น
หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัดกับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”

การแบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็น หัวข้อ “E-Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” มีรายละเอียดการแบ่งกลุ่มดังนี้

กลุ่มที่	วิทยากร
กลุ่มที่ 1 : E-Sports คือกีฬาหรือไม่?	นายธาม เชื้อสถาปนศิริ นักวิชาการอิสระ
กลุ่มที่ 2 : E-Sports ส่งผลต่อเด็ก เยาวชน ครอบครัว และสังคม อย่างไร?	นายพงศ์ธร จันทรัศมี ผู้จัดการศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน
กลุ่มที่ 3 : ข้อมูลและความรู้ที่จำเป็นในการดูแลเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับ E-	ดร.ศรีดา ตันทะอธิพานิช กรรมการผู้จัดการมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
กลุ่มที่ 4 : ข้อเสนอต่อทุกภาคส่วนเพื่อให้มีการกำกับดูแลเกี่ยวกับ E-Sports ในสังคมไทย	ดร.ธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก นายกสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน
กลุ่มที่ 5 : E-Sports : ผลกระทบต่อพัฒนาการทางกายและจิตใจ	แพทย์หญิง ทิพาวรรณ บูรณสิน สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต

โดยได้มีการสรุปผลกระบวนการแบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็น หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัดกับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” จากการดำเนินการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ครั้งที่ 1 ณ จังหวัดนครสวรรค์ โดย เจ้าหน้าที่ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ และวิทยากรประจำกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน เพื่อกระบวนการกลุ่มได้ข้อเสนอเชิงนโยบายในการดำเนินงานประเด็น E – Sport ที่มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น และสามารถนำไปสู่การผลักดันให้เกิดผลในทางปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรมมากที่สุด

ดังนั้น รูปแบบการสรุปผลการประชุมการแบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็นฯ ในการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ครั้งที่ 1 ณ จังหวัดนครสวรรค์ จะมีความแตกต่างการแบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็น ในการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ ครั้งที่ 2 3 และ 4 หากแต่มีเนื้อหาสาระที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันคือ การให้ข้อเสนอและความคิดเห็นเกี่ยวกับการดูแล ปกป้อง คุ้มครอง เด็กและเยาวชนในประเด็น E – Sports ด้วยมีกระบวนการกลุ่มที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันดังนี้

1. **สมาชิกในกลุ่มแนะนำตัว**
2. **สมาชิกเลือก ประธาน และ เลขานุการ ประจำกลุ่ม**

   หน้าที่สำหรับประธานกลุ่ม :

   1) บริหารจัดการให้สมาชิกร่วมแสดงความคิดเห็นได้อย่างทั่วถึงและหลากหลาย
   2) บริหารจัดการให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

   หน้าที่สำหรับเลขานุการกลุ่ม :

   1) รวมรวมข้อมูลสมาชิกในกลุ่ม ได้แก่ รายชื่อ หน่วยงาน อีเมล เบอร์โทรติดต่อ
   2) จดบันทึกการระดมความคิดเห็น
   3) สรุปผล และเตรียมข้อมูลสำหรับการนำเสนอมุมมองของกลุ่ม
   4) ส่งข้อมูลในภาพรวมของกลุ่มที่เจ้าหน้าที่ คุณปลา-ปฐมาภรณ์
3. **มุมมองที่ขอให้กลุ่มได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็น**
   1) อายุเด็กในการเข้าร่วมกิจกรรม E-sports
   2) เกณฑ์การคัดเลือกผู้เล่น E-sports เพื่อเข้าร่วมการแข่งขัน
   3) การกำกับดูแลการจัดกิจกรรม E-sports ในโรงเรียนและชุมชน

โดยสามารถสรุปเนื้อหาสาระสำคัญจากการแบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็น หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ในการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ทั้ง 4 ครั้ง ได้ดังนี้

สรุปผลการประชุมกลุ่มระดมความคิดเห็นในการประชุมเชิงปฏิบัติการ
หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”
ครั้งที่ 1 ณ จังหวัดนครสวรรค์
ระหว่างวันที่ 28 – 29 เมษายน 2561
(นครสวรรค์ ชัยนาท ลพบุรี สิงห์บุรี และอุทัยธานี)

..

ประเด็นที่ 1 : E – Sports คือกีฬาหรือไม่

เหตุผลที่ “อีสปอร์ตไม่ใช่กีฬา”

1. ขาดการออกกำลังทางกาย เป็นเกมการแข่งขัน
2. ตัวเกมเป็นสินทรัพย์/ทรัพย์สินทางปัญญาของบริษัทเอกชนที่มุ่งหวังรายได้ บริษัทเกมเป็นผู้กำหนด ผูกขาดแต่เพียงผู้เดียว แตกต่างกับกีฬา ที่ไม่มีใครเป็นเจ้าของคือครองกรรมสิทธิ์
3. การฝึกซ้อม การมีอาชีพ การมีรายได้ ไม่ได้เป็นเงื่อนไขทำให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา
4. เกมยิ่งเล่นมากสุขภาพยิ่งไม่ดี แต่กีฬายิ่งเล่นยิ่งสุขภาพยิ่งดี
5. กีฬา ถึงแข่งแพ้ แต่ยังมีสุขภาพดีเป็นรางวัล อีสปอร์ตเล่นแพ้ สุขภาพไม่ดีตามไป

ประเด็นที่ 2 : ผลกระทบต่อเด็ก เยาวชน ครอบครัว สังคม

<u>ด้านลบต่อตัวเด็กและเยาวชน</u>

1. ต่อการเรียน ไม่มีเวลาทบทวนบทเรียน
2. ต่อพัฒนาการทางกาย (อดหลับอดนอน ขาดการออกกำลังสร้างกล้ามเนื้อ สายตา นิ้วล็อค ขาดสารอาหาร โรคอ้วน) ต่ออารมณ์ (เครียด) สังคม
3. ปลูกฝังความรุนแรง เกิดค่านิยมที่ผิด
4. เกิดการเลียนแบบเกมที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรมในสังคม
5. เด็กถูกล่อลวง
6. เด็กไม่เห็นคุณค่าในตนเอง อาจนำมาสู่การค้าประเวณีแลกเงิน การก่ออาชญากรรม

<u>ด้านลบต่อครอบครัว</u>

1. ขาดปฏิสัมพันธ์ในครอบครัว เด็กห่างเหินจากพ่อแม่ เกิดช่องว่างระหว่างเด็กกับผู้ปกครอง
2. ข้อมูลเกี่ยวกับอีสปอร์ตสร้างความสับสนทางความคิดให้แก่เด็กและครอบครัวว่าดีหรือไม่ดี
3. เพิ่มค่าใช้จ่ายในครอบครัว
4. เสียงจากการเล่นเกมและอยู่หน้าจอเป็นเวลานานสร้างความรำคาญให้คนในครอบครัว
5. เด็กใช้เป็นข้ออ้างในการเล่นเกม

<u>ด้านลบต่อสังคม</u>

1. เกิดปัญหาอาชญากรรม (ชิงทรัพย์ ยาเสพติด)
2. คุณภาพของประชากรเด็กลดลง
3. เกิดปัญหาสังคม เช่น การล่อลวง ปัญหาคุกคามทางเพศ
4. ขาดการบังคับใช้กฎหมาย เช่น ร้านเกมเปิดเกินเวลา ให้เด็กต่ำกว่า 18 ปีเข้าร้านเกม)

<u>ด้านบวกต่อตัวเด็กและเยาวชน ครอบครัว</u>

1. เด็กเล่นเกมที่บ้านทำให้พ่อแม่อุ่นใจ ไม่ไปมั่วสุม
2. เกมบางเกมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว
3. เกิดกติกาภายในบ้าน เช่น การกำหนดเงื่อนไขและเวลาในการเล่นเกม
4. การเล่นเกมอย่างสร้างสรรค์ถือเป็นการพัฒนาสมอง การวางแผน พัฒนาทักษะการคิด คาดคะเน คำนวณ
5. ทำให้รู้เท่าทันผู้อื่น
6. มีรายได้จากการขายไอเท็มในเกม การเป็นนักกีฬา
7. ได้รับการยอมรับจากเพื่อน มีชื่อเสียงในแวดวงเกม
8. เด็กเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง
9. เด็กได้สังคมจากการเล่นเกมและสามารถพัฒนาสู่การทำประโยชน์ด้านอื่นๆ แก่สังคมต่อไป

<u>ด้านบวกต่อสังคม</u>

1. มีการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยี
2. เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ใหม่
3. กระตุ้นเศรษฐกิจในส่วนของผู้ประกอบการธุรกิจเกม ร้านเกม

ประเด็นที่ 3 : ข้อมูลและความรู้ที่จำเป็นในการดูแลเด็กและเยาวชน เกี่ยวกับ E-Sport

<u>สิ่งที่ต้องการรู้</u>

1. ข้อมูลเกี่ยวกับเวลา (จำนวน) ที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละช่วงวัย
2. ประเภทและเนื้อหาของเกมที่เหมาะสมกับช่วงอายุและเพศของเด็ก
3. เงื่อนไขผูกพันและภาระค่าใช้จ่ายที่จะเกิดขึ้นเมื่อเข้าเล่นเกม/สมัครบริการ
4. โอกาสและความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นในการเข้าเล่นเกม เช่น เปิดให้คนแปลกหน้าเข้าเล่น เปิดให้มีการรับจ้างเล่นแทน
5. ข้อมูลผู้ประกอบการร้านเกมในพื้นที่ เช่น จำนวน ตำแหน่ง ที่ตั้ง เจ้าของ เวลาเปิด -ปิด ร้านเกมที่ได้มาตรฐาน
6. ข้อมูลผลกระทบ/ผลเสีย (ประโยชน์และโทษ) จากการเล่มเกมต่อร่างกาย สมอง จิตใจ หรือด้านอื่น ๆ เช่น office syndrome
7. โอกาสด้านอาชีพหรือการศึกษาที่เกี่ยวกับเกมและความก้าวหน้าในสายอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการผลิตหรือพัฒนาเกม เช่น มีอาชีพอะไรบ้าง หรือสถาบันที่เปิดสอน
8. ชุดความรู้เกี่ยวกับการดูแลลูกหรือการวางเงื่อนไขในการดูแลลูกที่เล่นเกมไม่ให้ ติดเกม
9. ข้อมูลเกี่ยวกับเงินอิเล็กทรอนิกส์ บิทคอยน์
10. ข้อมูลที่เป็นข้อควรระวัง/เงื่อนไขของแต่ละเกม (การจัด rate) เช่น มีเนื้อหาความรุนแรง ค่าใช้จ่ายที่อาจเกิดขึ้น
11. ข้อมูลที่เป็นชุดความรู้เกี่ยวกับผลดีผลเสียของ E-Sport สำหรับครู/ผู้ปกครอง
12. ข้อมูล/ข้อความเตือนบนเว็บไซต์หรือหน้าเพจเกม เช่น Pop-Up (เหมือนซองบุหรี่) โดยอาจใช้ใช้ดารา celeb มาให้ข้อมูลคำแนะนำ คำเตือน ก่อนเข้าเล่นเกม
13. ชุดความรู้เกี่ยวกับการดูแลช่วยเหลือหรือปรับเปลี่ยนพฤติกรรม เช่น วิธีการ หน่วยงานที่บำบัด/รักษาหรือให้คำแนะนำ
    รวมทั้งข้อมูลค่าใช้จ่ายที่จะต้องใช้เพื่อรักษาอาการติดเกม

14. ข้อมูลเกมที่มีสาระและบันเทิงมีหรือไม่ เกมอะไรบ้าง (อยากให้รัฐบาลส่งเสริม) เพื่อส่งเสริม
15. ข้อมูลว่าสิทธิประโยชน์/รายได้ของ E-Sport การจัดสรร อัตราภาษีที่ต้องเสีย (ซึ่งอาจไม่ตรงกับที่ผู้ประกอบการเกมโฆษณา)
16. ต้นทุนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม เช่น ค่าอุปกรณ์ ค่าซอฟแวร์ ค่าโหลดแอพพลิเคชั่น
17. ข้อมูลกิจกรรมทดแทนที่น่าสนใจเพื่อดึงเด็กออกจากการเล่นเกม
18. ข้อมูลเกี่ยวกับการคัดกรองเด็กเพื่อเข้าโปรแกรมหรือคอร์ส เช่น คุณลักษณะ ทักษะ ความสามารถ ฯลฯ (เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจสำหรับผู้ปกครองหรือเด็กที่จะเล่น E-Sport)
19. ควรมีการทำ List รายชื่อพร้อมข้อมูล และการ rating เกม

ประเด็นที่ 4 : ข้อเสนอต่อทุกภาคส่วนเพื่อให้มีการกำกับดูแลเกี่ยวกับ E - Sports ในสังคมไทย

มีข้อเสนอ 4 ประสานต้านภัยไอที

“กระทรวงศึกษาต้องให้ความรู้ พัฒนาสังคมช่วยดูให้เข้าใจ มหาดไทยต้องป้องกันและป้องปราม ผลิตสื่อก้าวข้ามสาธารณสุข”

1. ขอให้ ศธ. บรรจุความรู้เรื่องไอที E – Sports ให้เป็นวิชาบังคับที่ทุกคนต้องเรียน
2. มีการกำหนดนโยบายป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมเป็นวาระแห่งชาติ
3. ขอให้ กกท. ทบทวนข้อดีข้อเสียของ E – Sports ว่าควรเป็นกีฬาหรือไม่
4. ขอให้ กกท. ศึกษาและติดตามประเมินผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนจาก E – Sports ทุกปี
5. ขอให้สภาเด็กและเยาวชนจัดโครงการเพื่อนเตือนเพื่อน
6. ขอให้ วธ. กำหนดความเหมาะสมของเกมในการแข่งขัน E – Sports
7. ขอให้ วธ. กำหนดให้ผู้ประกอบการเกมต้องมีข้อปฏิบัติในการแสดงความรับผิดชอบต่อผลกระทบต่อเดมที่ไม่เหมาะสมและกำหนดให้ผู้ประกอบการมีกิจกรรมเพื่อสังคม
8. ให้ สำนักงาน กสทช. กำกับดูแลความรับผิดชอบของผู้ประกอบการโทรคมนาคม
9. ให้ สำนักงาน กสทช. กำกับดูแลการโฆษณาของทีวีดิจิทัลเกี่ยวกับ E – Sports
10. ขอให้ กค. กำหนดมาตรการทางภาษีกับสินค้าที่เกี่ยวกับ E – Sports
11. ขอให้ พม. และภาคประชาสังคมจัดทำและเผยแพร่ชุดความรู้เกี่ยวกับการสร้างทักษะชีวิตให้กับสมาชิกในครอบครัว
12. ขอให้ สธ. พัฒนาคลินิกช่วยเหลือเด็กติดเกม
13. ขอให้แหล่งทุน เช่น สสส. กทปส. จัดสรรแหล่งเงินทุนในการดำเนินการเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจาก E – Sports
14. ขอให้รัฐกำหนดหน่วยงานหลักรับผิดชอบเกี่ยวกับเกมที่ไม่เหมาะสม
15. ขอให้ มท. กำหนดตัวชี้วัดภาระงานของ อปท. เกี่ยวกับการกำกับดูแลการเล่นเกมที่ไม่เหมาะสม
16. อปท. กำหนดแนวทางดูแลเด็กและเยาวชนไว้ในเทศบัญญัติ
17. ขอให้ตำรวจเข้มงวดในการตรวจร้านเกมในพื้นที่
18. ขอให้แหล่งทุนกำหนดเป็นนโยบายสำคัญในการผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมการเล่นเกมอย่างเหมาะสม
19. ขอให้ พม. พัฒนาศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชนร่วมรณรงค์ป้องกันแก้ไขผลกระทบ E – Sports

20. ขอให้ พมจ. กำหนดนโยบายในเรื่อง E – Sports
21. ให้มีการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ในเรื่องของ E – Sports ให้แก่ภาคประชาสังคม

....

สรุปผลการประชุมกลุ่มระดมความคิดเห็นในการประชุมเชิงปฏิบัติการ
หัวข้อ "E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล"
ครั้งที่ 2 ณ จังหวัดนครราชสีมา ระหว่างวันที่ 26 – วันที่ 27 พฤษภาคม 2561
(ขอนแก่น ชัยภูมิ บุรีรัมย์ และนครราชสีมา)

....

เกณฑ์การคัดเลือก

เด็กที่เข้าเล่นเพื่อเป็นนักกีฬา E – Sports	**เด็กที่เข้าร่วมแข่งขัน E – Sports**
ต้องมีอายุ 15 ปีขึ้นไป	ต้องมีอายุ 18 ปีขึ้นไป
สำหรับผู้ที่อยู่ในระบบการศึกษาต้องมีเกรดเฉลี่ย 2.75 ขึ้นไป และมีหนังสือรับรองจากผู้ปกครอง	สำหรับผู้ที่อยู่ในระบบการศึกษาต้องมีเกรดเฉลี่ย 3.00 ขึ้นไป และมีหนังสือรับรองจากผู้ปกครอง
สำหรับผู้ที่ไม่อยู่ในระบบการศึกษาต้องมีหนังสือรับรองการทำงาน/หรือหนังสือรับรองจากผู้ปกครอง	ผู้ที่ไม่อยู่ในระบบการศึกษาต้องมีหนังสือรับรองการทำงาน/หรือหนังสือรับรองจากผู้ปกครอง
	มีผลการประเมินสุขภาพจิตทุก 3 เดือน

การจัดกิจกรรมในโรงเรียนและชุมชน

- ให้มีการจัดการแข่งขันในระดับภูมิภาคขึ้นไปเท่านั้น และไม่อนุญาตให้มีการจัดการแข่งขันในระดับโรงเรียน ชุมชน และระดับจังหวัดโดยเด็ดขาด ทั้งนี้ ผู้ประกอบการธุรกิจ E – Sports เป็นผู้จัดการแข่งขันเท่านั้น
- ห้ามมิให้มีการโฆษณาเชิญชวน ให้ข้อมูล หรือสนับสนุนในทางหนึ่งทางใดให้เกิดการเล่นพนันในธุรกิจ E - Sports

การเผยแพร่

- การถ่ายทอดการแข่งขันต้องมีการจำกัดในช่องทางเฉพาะของผู้ประกอบการธุรกิจ E-Sports เท่านั้น และไม่ให้มีการเผยแพร่ในช่องทางสื่อสาธารณะ

ข้อเสนอ

- ขอให้มีกฎหมายกำกับ ดูแลธุรกิจ E – Sports โดยตรงทุกเรื่อง
- เสนอให้สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.) สำนักนายกรัฐมนตรี กำหนดให้ธุรกิจ E – Sports เป็นธุรกิจที่ต้องมีการควบคุมและคุ้มครองผู้บริโภค
- ขอให้รัฐบาลมีการส่งเสริมเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ และไม่มีเนื้อหารุนแรง จนส่งผลกระทบทางลบต่อเด็กและเยาวชน

สรุปผลการประชุมกลุ่มระดมความคิดเห็นในการประชุมเชิงปฏิบัติการ
หัวข้อ "E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล" ครั้งที่ 3 ณ จังหวัดชลบุรี
ระหว่างวันที่ 9 – วันที่ 10 มิถุนายน 2561
(ชลบุรี ฉะเชิงเทรา สมุทรปราการ และระยอง)

เกณฑ์การคัดเลือก

เด็กที่เข้าเล่นเพื่อเป็นนักกีฬา E – Sports	**เด็กที่เข้าร่วมแข่งขัน E – Sports**
- ต่ำกว่า 13 ปี ไม่อนุญาตให้เล่นเพื่อเป็นนักกีฬา E – Sports - 16 ปีขึ้นไป เนื่องจากเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อในการเลือกสายการเรียน วัยอยากรู้อยากลองตาม พัฒนาการให้มีการลงทะเบียนการเล่นด้วยบัตรประจำตัวประชาชน	ต้องมีอายุ 18 ปีขึ้นไป
-มีหนังสือรับรองจากผู้ปกครอง -มีการลงทะเบียนเพื่อเข้าเล่น โดยผ่านเลขประจำตัวประชาชน มีกลไกช่วยคัดกรอง	**สำหรับผู้ที่อยู่ในระบบการศึกษา** - จบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไม่จำกัดเกรดเพราะเกรดเฉลี่ยไม่ได้วัดว่าจะเป็นคนดีหรือไม่ดีของสังคมต่อไป - มีหนังสือรับรองจากผู้ปกครองตามกฎหมาย - กรณีเข้าแข่งขันในนามตัวแทนโรงเรียน ต้องมีใบรับรองจากครูประจำชั้น **สำหรับผู้ที่อยู่ในและนอกระบบการศึกษา** - มีหนังสือให้ความยินยอมจากผู้ปกครอง - อายุ 17 ปีขึ้นไป - มีผลการตรวจสุขภาพทางร่างกาย ไม่เกี่ยวข้องกับยาเสพติดและการพนัน - มีผลการประเมินสุขภาพจิต ตรวจสภาวะความสุขภาพจิต 2Q 9Q - ตรวจประวัติอาชญากรรม - มีคะแนนจิตอาสา มีแฟ้มสะสมผลงาน อย่างน้อย 20 ชั่วโมง เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกรู้สึกตอบแทนสังคม เป็นกุศโลบายในการดึงเด็กเข้าร่วมกิจกรรมสังคม มีแรงจูงใจไปพบปะเพื่อนฝูงผ่านกิจกรรมสังคม โดยหน่วยงานให้การรับรอง - ต้องมีหนังสือรับรองการทำงาน/หรือหนังสือรับรองจากผู้ปกครอง - ข้อเสนอแนะให้มีการรวมกลุ่มของเด็กในอำเภอเพื่อให้มีระบบกลั่นกรอง เช่น อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ - มีสัญชาติไทย

เกณฑ์การคัดเลือกผู้เล่น E-sports เพื่อเข้าร่วมการแข่งขัน

- คณะกรรมการกลั่นกรองผู้เข้าร่วมการแข่งขันระดับชุมชน
- มีหนังสือรับรองจากผู้ปกครอง
- ใช้เลขประจำตัวประชาชนของเด็ก และเลขประจำตัวประชาชนของผู้ปกครอง ในการลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน

การจัดการแข่งขัน

- การจัดการแข่งขันในจังหวัด ให้ผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการกีฬาจังหวัด เพื่อให้เป็นไปตามเงื่อนไขที่กำหนดในการปกป้องคุ้มครองเด็ก
- เด็กที่เข้าร่วมให้นำบัตรประชาชนตัวจริงมาด้วย เพื่อตรวจสอบอายุและป้องกันการใช้สำเนาบัตรปลอม

ข้อเสนอ

- ขอให้มีการกำกับดูแลและกำหนดบทโทษร้านเกมที่กระทำผิดกฎหมายอย่างจริงจัง รวมทั้งมีมาตรการทางภาษีในการอนุญาตประกอบการร้านเกม การจัดโซนนิ่งร้านเกมที่ใกล้สถานศึกษา
- มีการส่งเสริมให้ผู้ปกครองใช้แอปพลิเคชั่นที่ช่วยกำกับดูแลการเข้าเว็บไซต์ผ่านสมาร์ทโฟนของลูก
- ขอให้มีกองทุนเยียวยาผู้ได้รับผลกระทบจาก E – Sports
- ไม่ให้นำบุคคลที่มีอิทธิพลต่อเด็กมาโฆษณาเชิญชวนให้เด็กเล่น E – Sports
- อนุญาตให้มีกิจกรรมการให้ความรู้เท่าทัน E – Sports แก่บุคลากรในโรงเรียนและนักเรียน ไม่อนุญาตให้มีการจัดการแข่งขันในระดับโรงเรียน เนื่องจากโรงเรียนควรเน้นในเรื่องการจัดการศึกษาดีกว่า
- การเชื่อมโยงและบูรณาการระหว่างหน่วยงานในการจัดทำฐานข้อมูลกลางนักเล่นเกม

....

สรุปผลการประชุมกลุ่มระดมความคิดเห็นในการประชุมเชิงปฏิบัติการ
หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ครั้งที่ 4 ณ จังหวัดเพชรบุรี
ระหว่างวันที่ 16 – 17 มิถุนายน 2561
(นครปฐม ราชบุรี เพชรบุรี สมุทรสาคร สมุทรสงคราม)

การนำเสนอกลุ่มที่ 1 สวมหมวก “เจ้าหน้าที่ภาครัฐ” มีข้อเสนอดังนี้

1. เกณฑ์อายุเข้าแข่งขัน เสนอว่า 18 ปีบริบูรณ์
2. การคัดเลือกผู้เข้าแข่งขัน ได้แก่ ใช้ผลการเรียนในการรับสิทธิประโยชน์ การประเมินทางจิตโดยนักจิตวิทยา การรับรองความประพฤติจากบุคคลแวดล้อม ใบรับรองสุขภาพกรณีมีโรคประจำตัวที่อาจได้รับผลกระทบจากการเล่นเกม แบบสอบถามทัศนคติของเด็กว่าต้องการมาแข่งขันเพื่ออะไร
3. การกำกับดูแลการจัดการแข่งขัน ต้องไม่มีการพนัน /ารจำหน่ายสุรา สารเสพติด ในสถานที่จัดการแข่งขัน /ไม่จัดในช่วงเปิดภาคเรียน/อยู่ในการกำกับของภาครัฐทั้งระดับตำบล อำเภอ /หน่วยงานหลักที่กำกับดูแล คือ ทก. /คนเข้าชม ต้องมีอายุ 12 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป ต่ำกว่านี้ต้องมากับผู้ปกครอง

การนำเสนอกลุ่มที่ 2 สวมหมวก “พ่อแม่ผู้ปกครอง” มีข้อเสนอดังนี้

1. เกณฑ์อายุเข้าเล่นเสนอว่า 15 ปีบริบูรณ์ เกณฑ์อายุเข้าแข่งขัน 18 ปีบริบูรณ์
2. การคัดเลือกผู้เข้าแข่งขัน ได้แก่ ให้มีหนังสือยืนยันจากผู้ปกครอง ผ่านการประเมินทางจิตโดยนักจิตวิทยา มีหนังสือรับรองว่าไม่มีการยุ่งเกี่ยวกับอาชญากรรม
3. การกำกับดูแล ให้มีหน่วยงานกำกับดูแล มีการแบ่งรายได้จากธุรกิจมาพัฒนาสังคม ผู้ปกครองต้องมีส่วนร่วมในการดูแลบุตรหลาน

การนำเสนอกลุ่มที่ 3 สวมหมวก “คนทำงานด้านเด็กและเยาวชน” มีข้อเสนอดังนี้

1. อายุในการเล่น เข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง เสนอว่า 13 ปีบริบูรณ์ เพื่อให้ได้รับความรู้/ข้อมูลที่ถูกต้อง เพื่อการตัดสินใจเข้าร่วมการแข่งขันเมื่ออายุ 15 ปีบริบูรณ์
2. การคัดเลือกผู้เข้าแข่งขัน ได้แก่ ให้มีหนังสือยืนยันจากผู้ปกครอง มีใบรับรองจากต้นสังกัด เช่น ชมรม ชุมนุม ให้มีผู้ดูแลที่ชัดเจน ผ่านการทดสอบทางร่างกายและจิตใจ ไม่มีประวัติอาชญากรรม
3. การกำกับดูแล ให้โรงเรียนร่วมกำกับดูแลการจัดใน รร ชุมชน บริษัทเกมควรเป็นผู้สนับสนุนหลักในการจัด แต่ต้องมีหน่วยงานหลักในการกำกับดูแลไม่ให้มีการแสวงประโยชน์จากเด็ก
4. ให้มีการจัดตั้งกองทุนเพื่อช่วยเหลือเยียวยาเด็กติดเกม โดยทุนสนับสนุนจากบริษัท/อุตสาหกรรม

การนำเสนอกลุ่มที่ 4 สวมหมวก “ผู้ประกอบการธุรกิจเกม/อีสปอร์ต” มีข้อเสนอดังนี้

1. แบ่งอายุในการเล่นเป็น 2 กลุ่ม เกมทั่วไป 13 - 17 ปี และเกมอีสปอร์ต 18 ปีขึ้นไป
2. แบ่งอายุในการเล่นเป็น 2 กลุ่ม เกมทั่วไป 13 - 17 ปี และเกมอีสปอร์ต 18 ปีขึ้นไป
3. การจัดกิจกรรมให้จัดในพื้นที่ปิด เด็กอายุต่ำกว่า 13 ปีต้องมีผู้ปกครองมาด้วย 13 - 17 ปี ต้องมีใบอนุญาตจากผู้ปกครอง
4. ผู้ปกครองจะต้องมีบทบาทในการกำกับดูแลบุตรหลานเกี่ยวกับการเล่นเกมและแข่งขันอีสปอร์ต โดยผู้ประกอบการจะสนับสนุนงบประมาณบางส่วนเพื่อการจัดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์/เกมในครอบครัว
5. อนุญาตให้มีการประชาสัมพันธ์การแข่งขันใน ร.ร.
6. การเข้าแข่งขันให้ใช้เลขบัตรประชาชน มีการยืนยันตัวตน และมีระบบรักษาความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคล
7. ภาครัฐหรือองค์กรกลางต้องมีส่วนร่วมในการตรวจสอบดูแลเด็ก คุ้มครองเด็ก การคัดกรองผู้เล่น การกำกับความรุนแรงของเกม ระบบการสมัคร

สรุปสาระสำคัญจากการบรรยาย หัวข้อ “E - Sports : ผลกระทบต่อพัฒนาการทางกายและจิตใจ”

โดย แพทย์หญิง ทิพาวรรณ บูรณสิน
สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์
กรมสุขภาพจิต

1. ความหมายของคำว่า กีฬา ในทางสากลระบุว่ามีการเคลื่อนไหวร่างกาย กิจกรรมที่มีความเพลิดเพลิน เสริมสุขภาพของผู้เล่น
2. ความหมายของคำว่า E - sports คือ fighting game หรือเกมต่อสู้ผ่านระบบออนไลน์
3. E-sports คือ MOBA (Multiple players Online Battle Arena)
4. การเล่นเกมเป็นสิ่งที่พ่อแม่ผู้ปกครองต้องเข้าใจ และเฝ้าระวัง เพื่อให้การดูแลและคำแนะนำแก่บุตรหลาน
5. อัตราการเสพติดเกมของวัยรุ่นไทย คิดเป็นจำนวน 1.3 - 1.6 ล้านคน มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นในปัจจุบัน การเข้าถึงเกมการพนันในหมู่วัยรุ่นและเป็นนักพนันหน้าใหม่
6. พฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ได้แก่ ติดเกม ติดสื่อออนไลน์ ติดการพนันออนไลน์ และเข้าดูเว็บต่างๆ ที่ไม่เหมาะสม เพื่อความบันเทิง
7. กรณีศึกษาเด็กติดเกมจนต้องได้รับการรักษาด้วยยาทางจิตเวช เข้าสู่กระบวนการจิตบำบัด ครอบครัวบำบัด ติดตามการรักษาอย่างต่อเนื่อง
8. พฤติกรรมและความเสี่ยงที่ตามมาจากการติดสื่อออนไลน์ คือ การถูกล่อลวง เสี่ยงติดสารเสพติด โรคซึมเศร้าทั้งแม่และเด็ก โรคอ้วน นิ้วล็อค เกมออนไลน์ยังมีเรื่องภาษาไม่สุภาพ มีความสัมพันธ์กับปัญหาอาชญากรรมในสังคม
9. ความรุนแรงของปัญหาต่อเด็กที่เล่นนาน ๆ ตั้งแต่อายุน้อย คือ พฤติกรรมก้าวร้าว ขาดความยับยั้งชั่งใจ สมองส่วนคิดทำงานลดลงผิดปกติ ความคิดมีเหตุมีผลลดลง เด็กหลายคนมีไอคิวสูงแต่ต้องหยุดเรียนเพราะเป็นโรคติดเกม
10. สมองเด็กเสพติดเกม ง่ายพอๆกับ “ยาเสพติด” Dopamine กับศูนย์ความสุขทางสมองจะหลั่งอย่างมากขณะเล่นเกม สนุกตื่นเต้น ไม่อยากเลิก เกมทำให้สับสนระหว่างความเป็นจริงกับโลกเสมือนจริง ห้ามเล่นเกมนานเกิน 2 ชม. ต่อวัน ห้ามหยิบยื่นเกมให้เด็กแทนของเล่น/ของรางวัล
11. รายงานของสถาบันฯ ปี 2560 พบว่า เกมยิง (เด็กชอบเกมยิงก่อนเข้าสู่วัยรุ่น) เกมโมบ้า (ชอบเล่นช่วงอายุ 13 - 17 ปี) สปอร์ตเกม (เยาวชนชอบเล่น)
12. การรักษาต้องได้รับความร่วมมือทุกฝ่าย ทั้งแพทย์ ชุมชน บุคคลแวดล้อม เพื่อการรักษาและบำบัด ส่งผลให้มีค่าใช้จ่ายต่อหัวค่อนข้างสูงจนกว่าผู้ป่วยจะตระหนักถึงปัญหาและมีการปรับพฤติกรรม
13. การเล่นเกมให้ปลอดภัยมีสุขภาพดี 1)อายุที่เหมาะสม เกม MOBA ต้องหลัง 18 ปี 2) การเล่นหลัง 18 ปีต้องมีการควบคุมตัวเอง เป็นต้น
14. กิจกรรมสร้างสรรค์ทดแทนเกม ได้แก่ เล่นดนตรี ออกกำลังกาย กิจกรรมจิตอาสา
15. สิ่งที่ต้องควรปฏิบัติ คือ การสร้างวินัยและความรับผิดชอบ
    >>>เกมอาจทำให้คุณเป็น Somebody ได้ในโลกเสมือนจริง แต่แตกต่างอย่างสิ้นเชิงในโลกแห่งความเป็นจริง

สรุปสาระสำคัญการบรรยาย
หัวข้อ “E-Sports : การให้คำปรึกษาและช่วยเหลือเยียวยาผู้ป่วยติดเกม”

โดย แพทย์หญิง ทิพาวรรณ บูรณสิน
สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์
กรมสุขภาพจิต

1. ติดเกม เป็นปัญหาพฤติกรรมที่พบบ่อยในวัยรุ่นและถือเป็นปัญหาสุขภาพจิตอย่างหนึ่ง เพราะอาการติดเกม อยากจะเล่นเกมแล้วหยุดเล่นยาก เล่นนาน เสียเวลา เสียเงิน เสียการเรียน เสียเพื่อน ทะเลาะกับพ่อแม่ สิ่งนี้เป็น ปัญหา “เสพติด” ที่เลิกยากและส่งผลกระทบในชีวิตประจำวันของเด็ก นั่นคือ ผลการเรียนลดลง และเหินห่างจากคนรอบข้าง เสียสุขภาพกายและอาจถึงขั้นเป็นโรคจิตได้
2. ผลกระทบของเกม
   - สุขภาพกาย : สายตาสั้น ปวดเมื่อยกล้ามเนื้อ โรคอ้วน
   - สุขภาพจิต : อารมณ์แปรปรวน และก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง พฤติกรรมเสพติดเกมมีอาการคล้าย “เสพติดยาเสพติด” หงุดหงิดง่าย แสวงหาและกระวนกระวายเพื่อจะให้ได้เล่นเกมหมกหมุ่นอาจถึงขั้นโรคจิต
   - ผลการเรียนแย่ลง
   - เสียสมาธิและทำลายสมองส่วนหน้า
   - เสียสัมพันธภาพกับคนรอบข้าง
   - เสียอนาคต

3. ปัจจุบันสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต ร่วมกับ สุขาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล จัดทำแบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test – GAST) ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้สำหรับค้นหาเด็กและวัยรุ่นที่อาจมีปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์หรือหมกหมุ่นกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากจนก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ

ซึ่ง คำว่า “เกม” ในแบบทดสอบการติดเกม (GAST) หมายถึง วิดีโอเกม เกมเพลสเตชั่น เกมบอย เกมคอมพิวเตอร์ เกมในโทรศัพท์ มือถือ และเกมออนไลน์ทุกชนิด

โดยแบบทดสอบประกอบด้วยข้อคำถามทั้งสิ้น 16 ข้อคำถาม ซึ่งข้อคำถามทั้ง 16 ข้อใช้วัดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม 3 ด้าน ได้แก่

- การหมกหมุ่นกับเกม (preoccupation with game)
- การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่นเกม (loss of control)
- การสูญเสียหน้าที่ ความรับผิดชอบ (function impairment)

ผู้ตอบแบบทดสอบการติดเกม (GAST) ฉบับเด็กและวัยรุ่น (Child and Adolescent Version) ได้แก่เด็กและวัยรุ่นที่มีอายุตั้งแต่ 8 ปีขึ้นไป ที่เล่นเกมเป็นประจำในช่วงเวลาอย่างน้อย 3 เดือนที่ผ่านมา

4. ซึ่งคะแนนจากการทำแบบทดสอบจะแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มปกติ กลุ่มคลั่งไคล้ และกลุ่มน่าจะติดเกม

5. คำแนะนำสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองในการดูแลบุตรหลาน มีดังนี้

5.1 หากระดับการเล่นเกมของลูกท่านยังอยู่ในเกณฑ์ปกติ ท่านควรมีมาตรการป้องกันไม่ให้ลูกของท่านติดเกม โดยการสร้างสัมพันธภาพที่ดีและให้เวลาที่มีคุณภาพกับลูก ฝึกวินัย และสอนให้เด็กรู้จักแบ่งเวลาและใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ กำหนดกติกาและจำกัดเวลาในการเล่นเกม ส่งเสริมให้เด็กมีงานอดิเรกที่เด็กชอบทำนอกเหนือจากการเล่นเกม

5.2 หากระดับการเล่นเกมของลูกท่านอยู่ในระดับคลั่งไคล้หรือเริ่มมีปัญหา ท่านควรพูดคุยกับลูกถึงพฤติกรรมที่เป็นปัญหาในการเล่นเกมของลูกอย่างจริงจัง มีการกำหนดกติกาและจำกัดเวลาในการเล่นเกม

อย่างเข้มงวด ใส่ใจและให้เวลาที่มีคุณภาพกับลูก ส่งเสริมให้เด็กมีงานอดิเรก หรือทำกิจกรรมที่ผ่อนคลายอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกม

5.3 หากระดับการเล่นเกมของลูกท่านอยู่ในระดับน่าจะติดเกมหรือมีปัญหามากและท่านได้พยายามปรับลดเวลาการเล่นเกมของลูกท้านแล้วตามคำแนะนำในข้อ 2 แต่ยังไม่ได้ผล ท่านควรรีบปรึกษาจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นเพื่อรับการช่วยเหลือโดยรีบด่วน

บทที่ 4
การประเมินผลโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”

การประเมินผลโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” กรมกิจการเด็กและเยาวชน ได้รับการสนับสนุนจากกรมสุขภาพจิตในการดำเนินการจัดทำการวิเคราะห์ข้อมูลผลการสำรวจความเข้าใจปัญหาพฤติกรรมเสพติดเกม อินเตอร์เนต และการพนัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. รายละเอียดแบบสอบถาม

1	พฤติกรรมเสพติดเกม จัดเป็น อาการเสพติดทางสมอง	6	เด็กวัยเรียนอายุ 6 - 12 ปี ควรอนุญาตให้เล่นเกมได้โดยลำพัง วันละ 1-2 ชั่วโมงเพื่อผ่อนคลาย
2	อาการที่บ่งบอกว่า “เริ่มติดเกม” ได้แก่ อยากเล่นตลอดเวลา เลิกเล่นไม่ได้ หงุดหงิด เสียสมาธิในการเรียนและการทำงาน	7	วัยรุ่น 13 - 18 ปี เป็นวัยที่มีความเสี่ยงพฤติกรรมเสพติดเกมมากที่สุด
3	E – Sports จัดเป็นกีฬาทางสมองชนิดหนึ่ง	8	ทีมเกมแข่งขันต่อสู้ออนไลน์ (MOBA) เป็นรูปแบบเกมที่ฝึกทักษะความคิด การทำงานเป็นทีมและเสริมการเรียนรู้ทางภาษา
4	การแบ่งเวลาในการเล่นอินเตอร์เนต เล่นเกม ดูสื่อบันเทิงเป็นสิ่งจำเป็นที่ควรทำสม่ำเสมอ	9	การมีมาตรการในการดูแลปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นสิ่งสำคัญของประเทศ
5	ชนิดของเกมและเนื้อหาเกมที่มีลักษณะต่อสู้วางแผนใช้ความรุนแรงสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็ก	10	ในปัจจุบัน เด็กติดเกม เป็นกลุ่มเสี่ยงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ และตกเป็นเหยื่อของการถูกรังแกในสื่อสังคมออนไลน์

2. คำอธิบายแบบสอบถาม

1) แบบสอบถามประกอบด้วย 10 ข้อคำถามโดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามทำเครื่องหมาย และ ลงในช่องหมายเลขประจำข้อ จำนวน 10 ข้อ
2) ผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ การบรรยายและอบรมเชิงปฏิบัติการภายในระยะเวลาการอบรมเท่านั้น
3) ระยะเวลาในการตอบแบบสอบถาม 15 นาที ภายหลังจากสิ้นสุดกิจกรรมเท่านั้น
4) ผู้เก็บแบบสอบถาม ได้แก่ เจ้าหน้าที่จากกรมกิจการเด็กและเยาวชนเป็นผู้รวบรวม
5) ผู้ประเมินผล ได้แก่ นักวิชาการคณะทำงานศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (ศปอ.)

3. หมวดหมู่

- ความเข้าใจนิยามและความหมายอีสปอร์ตส์ ได้แก่ ข้อ 3
- ความเข้าใจปัญหาสุขภาพจิตและผลกระทบ ได้แก่ ข้อ 1, 2, 7 และ 8
- ความเข้าใจในการดูแลสุขภาวะที่สมดุลย์จากการเล่นเกม ได้แก่ ข้อ 4, 5 และ 6
- ความเข้าใจในการส่งเสริมปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ได้แก่ ข้อ 9 และ 10

4. คำเฉลย

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓

5. กระบวนการดำเนินการ

กระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการผ่านรูปแบบกลุ่มระดมความคิดเห็น การสื่อสารอภิปราย การสลับบทบาท การนำเสนอการอภิปราย และการสรุปผลการอภิปรายแบบมีส่วนร่วมในการพัฒนาองค์ความรู้ภายในชุมชน ด้วยกระบวนการ 5 R ดังต่อไปนี้

R1: Relationships - กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ทำความรู้จักตนเองและผู้อื่น

R2: Recognition - กลุ่มอภิปรายที่เกี่ยวข้องกับ E – Sports โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้สร้างความตระหนักรู้ปัญหา แนวทางการแก้ไขปัญหา การส่งเสริมป้องกันแบบมีส่วนร่วมในชุมชน

R3: Remodeling - การเรียนรู้ผ่านมุมมองในแต่ละบทบาท ได้แก่ บทบาทของผู้ประกอบการ บทบาทของเด็กและเยาวชน บทบาทพ่อแม่ บทบาทเจ้าหน้าที่รัฐในการกำกับดูแล

R4: Reconstruction - การบรรยาย และให้อภิปรายในแนวทางที่ถูกต้อง และแนะแนวกระบวนการทบทวนพัฒนาความก้าวหน้า การดำเนินงานในชุมชน/เครือข่าย ขับเคลื่อนผ่านกรมกิจการเด็กและเยาวชนในท้องถิ่น

R5: Reflection – กระบวนการให้ข้อคิดเห็นเฉพาะบุคคลผ่านรูปแบบการเขียนพรรณนา

การวิเคราะห์ข้อมูลผลสำรวจความเข้าใจปัญหาพฤติกรรมเสพติดเกม อินเตอร์เนต และ การพนัน ภายใต้หัวข้อ “E - SPORTS คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”

หมวดหมู่	ภาคกลาง	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคตะวันออก	ภาคใต้
ความเข้าใจนิยามและความหมายอีสปอร์ต	88	80.6	91.81	87.24
• ร้อยละความเข้าใจคลาดเคลื่อน	12	19.4	8.19	12.76
ความเข้าใจปัญหาสุขภาพจิตและผลกระทบ	60	73.13	93.44	80.85
ความเข้าใจในการดูแลสุขภาวะที่สมดุลจากการเล่นเกม	76	68.85	68.85	74.46
ความเข้าใจในการส่งเสริมปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์	99.96	91.05	98.36	97.87
ร้อยละจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม	65.78 (50/76)	85 (67/80)	97.91 (47/48)	78.20 (61/78)

6. การวิเคราะห์ผล

จากข้อมูลผลสำรวจความเข้าใจปัญหาพฤติกรรมเสพติดเกม อินเตอร์เน็ต และการพนันจากผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ **“E – Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”** ทั้ง 4 ภาค จำนวนผู้เข้าร่วมประชุม 282 คน มีผู้ร่วมตอบแบบสอบถามทั้งหมด 225 คน คิดเป็นร้อยละ 79.78 จากการวิเคราะห์ข้อมูล 4 หมวดหมู่ พบว่าผู้เข้าร่วมประชุมมี ***ความเข้าใจนิยามและความหมายของอีสปอร์ตส์ “มิใช่” กีฬาทางสมอง ซึ่งเป็นความเข้าใจที่ถูกต้อง คิดเป็นร้อยละ 86.91, ความเข้าใจปัญหาสุขภาพจิตและผลกระทบจากพฤติกรรมเสพติดเกมอีสปอร์ตส์ คิดเป็นร้อยละ 76.85, ความเข้าใจในการดูแลสุขภาวะที่สมดุลจากการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 72.04 และความเข้าใจในการส่งเสริมปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 96.81 เป็นต้น***

ข้อคิดเห็นจากกระบวนการระดมความคิดจากผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการ รูปแบบการเขียนพรรณนา (reflection) จำนวน 29 แบบสอบถาม พบว่า การเล่นเกมอีสปอร์ตส์ ในความเข้าใจของคนส่วนใหญ่ คือ **พฤติกรรมการเล่นเกมต่อสู้** ซึ่งอาจจะเกิดผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิต **ที่ไม่ได้มีแค่ “ข้อดี”** ด้านความสนุก ตื่นเต้น ได้ลุ้นรางวัลและความเป็นผู้มีชื่อเสียงในเกม หรือ ในกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบการเล่นเกมประเภทนี้ ข้อเสียที่พบได้กับตัวเอง และผู้ใกล้ชิด เช่น ในเด็กที่กำลังอยู่ในวัยเรียน วัยรุ่น และเยาวชน คือ ผลการเรียนที่แย่ลง, พฤติกรรมการใช้เงินที่เกินขอบเขต การเติมเงิน การโอนเงิน อารมณ์ที่เปลี่ยนไปในทางที่ก้าวร้าวรุนแรงที่ไม่อาจจะควบคุมตนเองได้ และปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน พ่อแม่ ครู ลดน้อยลงไป ซึ่งโดยความคิดเห็นส่วนใหญ่ได้สัมผัส หรือ ได้เคยพบเห็นอาการ “พฤติกรรมเสพติดเกม” และผลกระทบต่อผู้เล่นเกมแนวนี้ ตลอดจน เคยมีประสบการณ์ มีส่วนร่วมในการดูแลช่วยเหลือ แนะนำส่งต่อพบจิตแพทย์เพื่อการบำบัดรักษาในชุมชนของตนเองมาก่อน และได้สะท้อนว่า “พฤติกรรมเสพติดเกม” เป็นปัญหาสุขภาพ ปัญหาสังคมที่ใกล้ตัวที่พบบ่อยในชุมชน โรงเรียน ส่งผลกระทบในระยะยาวต่อเด็ก วัยรุ่น และเยาวชน จึงเห็นควรให้มีการพิจารณาทบทวนปัญหาติดเกม การเยียวยารักษาติดเกม การเฝ้าระวังปัญหาติดเกมในชุมชน ตลอดจนการมีมาตรการในการควมคุมดูแลจากทุกภาคส่วนให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นต่อไป

วิเคราะห์และสรุปผลสำรวจความคิดเห็น
โดย แพทย์หญิงทิพาวรรณ บูรณสิน
สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์
กรมสุขภาพจิต

บทที่ 5

ความคืบหน้าภายหลังการดำเนินโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”

ภายหลังการดำเนินโครงการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E-Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ซึ่งกรมกิจการเด็กและเยาวชนได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากกองทุนคุ้มครองเด็ก ดย. จำนวน 1,430,400บาท (หนึ่งล้านสี่แสนสามหมื่นสี่ร้อยบาทถ้วน) ครบถ้วนแล้วจำนวน 4 ครั้ง รวมกลุ่มเป้าหมายจำนวนทั้งสิ้น 341 คน ครอบคลุมพื้นที่ 18 จังหวัด ดังนี้

ครั้งที่	วันที่	สถานที่	ผู้เข้าร่วมจาก...
1	เสาร์ที่ 28 – อาทิตย์ที่ 29 เมษายน 2561	โรงแรมแกรนด์ฮิลล์รีสอร์ท จังหวัดนครสวรรค์	5 จังหวัด ได้แก่ นครสวรรค์ ชัยนาท ลพบุรี สิงห์บุรี อุทัยธานี
2	เสาร์ที่ 26 – อาทิตย์ที่ 27 พฤษภาคม 2561	โรงแรมในพื้นที่จังหวัดนครราชสีมา	4 จังหวัด ได้แก่ ขอนแก่น ชัยภูมิ บุรีรัมย์ นครราชสีมา
3	เสาร์ที่ 9 – อาทิตย์ที่ 10 มิถุนายน 2561	โรงแรมในพื้นที่จังหวัดชลบุรี	4 จังหวัด ได้แก่ ชลบุรี ฉะเชิงเทรา สมุทรปราการ ระยอง
4	เสาร์ที่ 16 – อาทิตย์ที่ 17 มิถุนายน 2561	โรงแรมในพื้นที่จังหวัดเพชรบุรี	5 จังหวัด ได้แก่ นครปฐม ราชบุรี เพชรบุรี สมุทรสาคร และสมุทรสงคราม

สรุปผลการประชุมในแต่ละครั้ง ผู้เข้าร่วมประชุมได้มีการจัดทำร่างข้อเสนอมาตรการกำกับดูแลอีสปอร์ตและการพนันจากอีสปอร์ตเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในระดับพื้นที่ประกอบด้วย การกำหนดอายุของผู้เล่นอีสปอร์ต หลักฐานที่จำเป็นในการสมัครคัดเลือกเพื่อเข้าแข่งขัน การให้ความเห็นชอบจากพ่อแม่ผู้ปกครอง การรับรองจากสถานศึกษา การกำกับดูแลกรณีจัดการแข่งขันในโรงเรียน การลดความเสี่ยงจากการพนันออนไลน์ การถ่ายทอดสด การมีส่วนร่วมรับผิดชอบของผู้ประกอบการธุรกิจกิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัลหรืออีสปอร์ต

คณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ เห็นควรให้มีจัดทำข้อเสนอมาตรการกำกับดูแลอีสปอร์ตและการพนันจากอีสปอร์ตเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในภาพรวม โดยมีแนวทางดังนี้

1. ขอเชิญผู้แทนเด็กและเยาวชนที่ได้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E-Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” จาก 18 จังหวัด ๆ ละ 1 คน เพื่อร่วมประชุมหารือและจัดทำข้อเสนอมาตรการฯ ในภาพรวม ในวันที่ 5 กรกฎาคม 2561 ณ โรงแรมแกรนด์ทาวเวอร์ อินน์ ถนนพระราม 6 กรุงเทพฯ

2. ผู้แทนเด็กและเยาวชน ยื่นข้อเสนอมาตรการฯ ต่อนายวัลลภ ตังคณานุรักษ์ ประธานคณะกรรมาธิการการสังคม เด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส สนช. ในวันที่ 5 กรกฎาคม 2561 เวลา 16.00 น. ณ อาคารรัฐสภา

โดยค่าใช้จ่ายในการจัดประชุมดังกล่าว ได้รับการสนับสนุนจากมูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ สสส. และมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย โดย ศูนย์ประสานงานฯ รับผิดชอบในการเตรียมประเด็นหารือ บันทึกการประชุม ประสานเชิญผู้แทนเด็กและเยาวชน ตลอดจนการถ่ายภาพนิ่งตลอดการประชุม

ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ กรมกิจการเด็กและเยาวชน ในฐานะฝ่ายเลขานุการของคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้อง

คุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ได้ดำเนินการตามข้อเสนอของคณะอนุกรรมการฯ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว และได้จัดทำข้อเสนอมาตรการกำกับดูแล E – Sports และการพนันจาก E – Sports เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน เสนอต่อ นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์ ประธานกรรมาธิการสังคม กิจการด้านเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการและผู้ด้อยโอกาส สภานิติบัญญัติแห่งชาติ มีรายละเอียดดังนี้

ปัจจุบัน หลังจากที่คณะกรรมการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้มีมติเมื่อวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2560 อนุมัติรับรองให้การแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือ E – Sports เป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 และมีการจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 18 ธันวาคม พ.ศ. 2560 ทำให้ E - Sports ได้รับความนิยมอย่างมาก และมีการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ E – Sports หลากหลายรูปแบบ ส่งผลกระทบให้เด็กและเยาวชนมุ่งเล่นเกมเพื่อสร้างรายได้ และมุ่งหวังเป็นนักกีฬาอาชีพ มีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้เข้าใจว่า E - Sports คือกีฬาหรือดีกว่ากีฬา หรือนักกีฬา E - Sports เป็นคนละกลุ่มและไม่เกี่ยวข้องกับเด็กติดเกม นอกจากนี้ยังมีการจัดกิจกรรมเชิงรุกในสถานศึกษาระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาซึ่งมีเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์เข้าร่วมการแข่งขันหรือเข้าชมการแข่งขันดังกล่าว โดยมิได้คำนึงถึงผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนทั้งในด้านสุขภาพและพัฒนาการทางร่างกาย สุขภาพจิต การเรียน และปัญหาสังคมที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

ข้อมูลจากการติดตามเฝ้าระวังสถานการณ์ทางระบาดวิทยา ณ คลินิกจิตเวชวัยรุ่น สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ในช่วงปีงบประมาณ 2560 พบว่ามีจำนวนเด็กและเยาวชน (อายุระหว่าง 3 - 25 ปี) ได้รับผลกระทบทั้งโดยตรงและโดยอ้อมจากการเล่นเกมแนวโมบ้า (Multi players Online Battle Arena) เป็นจำนวนมากขึ้นในชุมชนและโรงพยาบาล ซึ่งเกมแนวโมบ้าคือเกมที่ใช้ในการแข่งขัน E - Sports โดยปี 2560 พบจำนวนผู้ป่วยเด็กติดเกมและมีปัญหาแทรกซ้อนมีจำนวนมากขึ้น 6.1 เท่า เมื่อเทียบจากปีที่ผ่านมา การติดเกมทำให้สมองส่วนหน้าทำงานน้อยลง ส่งผลให้เด็กขาดสมาธิ ขาดทักษะชีวิตในการปรับตัว อีกทั้งส่งผลต่อการเรียนรู้ตามพัฒนาการของเด็กและเยาวชน เนื่องจากเกมเป็นสาเหตุให้เกิดพฤติกรรมเสพติดทางสมอง (brain addictive behavior) มีความเสี่ยงโรคร่วมทางจิตเวช เช่น โรคซึมเศร้า โรควิตกกังวล รุนแรงถึงขั้นโรคจิต และการฆ่าตัวตาย เมื่อเร็วๆ นี้ องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ข้อสรุปทางการแพทย์และสาธารณสุขที่ชัดเจนแล้วว่าพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและเกมอินเทอร์เน็ต สามารถวินิจฉัยว่าเป็นอาการของโรคและพฤติกรรมเสี่ยงภัยสุขภาพ

เพื่อให้สังคมตระหนักถึงผลกระทบของ E – Sports และการจัดการแข่งขัน E – Sports ในประเทศไทยที่มีต่อเด็ก เยาวชน ครอบครัว และสังคม จึงขอเสนอมาตรการเพื่อส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนในสังคมที่เกี่ยวข้องกับ E – Sports ได้ดำเนินการเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก เยาวชน ครอบครัว ตลอดจนสังคมในภาพรวม ดังนี้

1. ควรให้มีการทบทวนมติที่การกีฬาแห่งประเทศไทยรับรองว่า E – Sports เป็นกีฬา เพื่อให้สังคมได้เตรียมความพร้อมและสร้างความเข้าใจร่วมกัน รวมทั้งหามาตรการในการจัดการผลกระทบที่เกิดขึ้นจาก E – Sports

2. ควรให้มีกฎหมายกำกับดูแลธุรกิจ E – Sports เป็นการเฉพาะ โดยมีเนื้อหาครอบคลุมการปกป้องคุ้มครองเด็ก เยาวชน ครอบครัว ตลอดจนสังคมในภาพรวม ดังต่อไปนี้

2.1 ขอให้มีการกำหนดอายุขั้นต่ำของเด็กที่เข้าเล่น E – Sports ต้องมีอายุ 13 ปีขึ้นไป มีระบบการลงทะเบียนที่สามารถตรวจสอบและยืนยันอายุผู้เล่น

2.2 ขอให้มีการกำหนดอายุของเด็กที่เข้ารับการคัดเลือกเข้าร่วมการแข่งขัน E – Sports ต้องมีอายุ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป มีหนังสือรับรองจากผู้ปกครอง หรือ หนังสือรับรอง   การทำงาน รวมทั้งมีผลการตรวจสุขภาพทางร่างกาย ไม่เกี่ยวข้องกับยาเสพติดและการพนัน การตรวจประวัติอาชญากรรม มีแฟ้ม

สะสมผลงานจิตอาสาเพื่อปลูกฝังจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อเป็นการดึงเด็กให้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสังคมด้วย และมีการตรวจประเมินสุขภาพจิตทุก ๆ 3 เดือนหลังเข้าสู่การแข่งขัน E – Sports อย่างต่อเนื่อง

2.3 ต้องไม่สื่อสารว่า E – Sports คือกีฬา หรือ ดีกว่ากีฬา หรือข้อความที่เกินความเป็นจริง อันจะส่งผลให้เด็กและเยาวชนหมกมุ่นกับการนั่งเล่นเกมอยู่หน้าจอเป็นเวลานาน โดยอ้างว่าเป็นการฝึกซ้อมกีฬา

2.4 ขอให้มีการจัดระดับความเหมาะสมของเกมใน E – Sports และกำหนดให้ผู้ประกอบการเกมต้องมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อผลกระทบจากเกม

2.5 มีมาตรการควบคุมการพนันใน E – Sports และที่แฝงมาในเกม

2.6 ห้ามมีการโฆษณาหรือสปอนเซอร์สินค้าเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ บุหรี่ บุหรี่ไฟฟ้า ในการแข่งขันอีสปอร์ต

2.7 ห้ามให้มีการจัดการแข่งขัน E – Sports ในสถานศึกษา หรือบริเวณใกล้เคียง และห้ามทำกิจกรรมส่งเสริมการตลาดของธุรกิจเกมในสถานศึกษาระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า

2.8 ขอให้มีการส่งเสริมการให้ความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทัน E – Sports เพื่อป้องกันปัญหาเด็กติดเกม ให้แก่เด็ก เยาวชน และครอบครัว

2.9 ขอให้ผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับ E – Sports นำรายได้ส่วนหนึ่งมาทำกิจกรรมเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาสังคม โดยเฉพาะปัญหาที่เกิดจาก E – Sports

2.10 ขอให้มีการจำกัดช่องทางในการถ่ายทอดการแข่งขัน ให้เป็นช่องทางเฉพาะของผู้ประกอบการธุรกิจ E-Sports เท่านั้น ไม่ให้มีการเผยแพร่ในช่องทางสื่อสาธารณะ และไม่ให้มีการแสดงอัตราต่อรองในการถ่ายทอดสดการแข่งขัน E – Sports

3. ขอให้มีการส่งเสริมเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ และไม่มีเนื้อหารุนแรงจนส่งผลกระทบทางลบต่อเด็กและเยาวชน กำหนดนโยบายป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมเป็นวาระแห่งชาติ และกำหนดหน่วยงานหลักรับผิดชอบเกี่ยวกับเกมที่ไม่เหมาะสม

4. ขอให้มีมาตรการกวดขัน เฝ้าระวัง ติดตาม เพื่อป้องกันเด็กติดเกมในโรงเรียน และการเยียวยารักษา

5. ขอให้แหล่งทุน เช่น สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.) จัดสรรเงินทุนในการดำเนินการเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากผลกระทบด้านลบของ E – Sports รวมทั้งการผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมการเล่นเกมอย่างเหมาะสม

6. ขอให้รัฐบาลส่งเสริมการสร้างพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น สนามกีฬา สนับสนุนอุปกรณ์กีฬา

รายชื่อผู้แทนเด็ก เยาวชน และคนทำงานด้านเด็ก ที่ร่วมยื่นข้อเสนอเพื่อส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนในสังคม ที่เกี่ยวข้องกับ E – Sports ได้ดำเนินการเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก เยาวชน ครอบครัว ตลอดจนสังคมในภาพรวม
ต่อนายวัลลภ ตังคณานุรักษ์ ประธานคณะกรรมาธิการการสังคม เด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส สภานิติบัญญัติแห่งชาติ
ในวันที่ 5 กรกฎาคม 2561 เวลา 16.00 น. ณ อาคารรัฐสภา

ลำดับ	ชื่อ	สกุล	หน่วยงาน
1	นางสาวพิชญณี	มากเหลือ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครสวรรค์
2	นายอนิวัติ	ศรีมหันต์	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดอุทัยธานี
3	นางสาวนพมาศ	ธิมาสุ	อบต.เกาะเทโพ
4	ส.ต.ท.ปริญญา	จิตต์คำ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดชัยนาท
5	นางสาวจิตต์ตระการ	สารคำ	สภาเด็กและเยาวชน จังหวัดชัยภูมิ
6	นายธนวุธ	ประสานะโม	สภาเด็กและเยาวชน จังหวัดชัยภูมิ
7	นายเกียรติศักดิ์	เชียงสวนจิก	สภาเด็กและเยาวชน จังหวัดนครราชสีมา
8	นายเอกอรุณ	ฉั่วยู่เน้ย	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดฉะเชิงเทรา
9	นายชุณหนพ	พิณเสนาะ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดสมุทรปราการ
10	นายภาณุพงศ์	จาดนอก	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดระยอง
11	นางสาวเมพิชชา	เจนวิถีสุข	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดราชบุรี
12	นายเจษฎา	พุทธสรมงคล	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดราชบุรี
13	นางสาวบัว	มะริด	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์
14	นายเมธาวี	แว่นทอง	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดสมุทรสงคราม
15	นางสาวสุกฤตา	กระจ่างแจ้ง	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครปฐม
16	นางสาวเบญจมินทร์	กลิ่นกลัด	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดลพบุรี
17	นางสาวปาณิศา	รัตนโกศล	ร.ร.สวนกุหลาบวิทยาลัย ชลบุรี
18	นายอนุรักษ์	กุลเกตุ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดชลบุรี
19	นายอัศรินทร์	โพธิเพ็ชร	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดเพชรบุรี
20	นางสาววีรนุช	ศรีวรรณ์	บ้านพักเด็กและครอบครัวจ.เพชรบุรี
21	พญ.ทิพาวรรณ	บูรณสิน	สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์
22	ดร.ธีรารัตน์	พันทวี วงศ์ธนะเอนก	สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน (สสดย.)
23	ดร.ศรีดา	ตันทะอธิพานิช	มูลนิธิอินเตอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
24	นางปิยะวดี	พงศ์ไทย	กรมกิจการเด็กและเยาวชน
25	นางสาวปฐมาภรณ์	โห่อวยชัย	กรมกิจการเด็กและเยาวชน
26	นายภูเบศ	จิตรจริง	กรมกิจการเด็กและเยาวชน
27	นายเจษฎา	กุลวงค์	กรมกิจการเด็กและเยาวชน
28	นายพงศ์ธร	จันทรัศมี	มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
29	นางสาวสุวลัย	เมืองเจริญ	มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
30	นางสาวกัญญารัตน์	ลบเมฆ	มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
31	นายชาญณรงค์	สังข์อยุทธ	มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ
หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”

รายชื่อผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ "E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล" รุ่นที่ 1 ณ จังหวัดนครสวรรค์ ระหว่างวันที่ 27 – 29 เมษายน 2561 (นครสวรรค์ ชัยนาท ลพบุรี สิงห์บุรี และอุทัยธานี)

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
จังหวัดนครสวรรค์		
1.	นางกชพร วันจันทร์ นักพัฒนาสังคม	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดนครสวรรค์
2.	นายอนุวัฒน์ แหวนเพชร	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครสวรรค์
3.	นางสาวพิชญาณี มากเหลือ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครสวรรค์
4.	นางสาวอมรรัตน์ แสงพิชัย นักพัฒนาสังคมชำนาญการ	สำนักพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัด
5.	นางสาวณฐธนพร พัฒนะสุธาดล นักวิชาการวัฒนธรรมปฏิบัติการ	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครสวรรค์
6.	นางสุมาลี กลิ่นแมน นักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการพิเศษ	สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดนครสวรรค์
7.	นางสาวกิ่งแก้ว ศรีสุภรกรกุล ผู้อำนวยการกลุ่มพัฒนาการศึกษา	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดนครสวรรค์
8.	นางปรางทิพย์ กระตุฤกษ์	องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ตำบลแม่วงก์
9.	นางบุญมา ปัญจะวงษ์	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
10.	นางสาวภัสรา บุญทิม	สภาเด็กและเยาวชน ตำบลแม่วงก์
11.	นางสาวอลิสา ชัยพัฒน์	สภาเด็กและเยาวชน ตำบลแม่วงก์
12.	นางสาวเฟื่องลดา สุยะนา	สภาเด็กและเยาวชน ตำบลแม่วงก์
13.	นางกรองแก้ว ปัญจะวงษ์	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน ตำบลอ่างทอง
14.	นายกิตปพนธ์ โอภาษี	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน ตำบลหนองบัว
15.	นางสาวชลิตา โลหะเวช	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน ตำบลหนองบัว
16.	นายธเนศ แก่นสุข	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน ตำบลเนินขี้เหล็ก
จังหวัดนครสวรรค์		
17.	นายชาคริส สุขจิต ผู้บริหาร สดย.ต.มหาโพธิ์	สดย.ต.มหาโพธิ์
18.	นายสหรัตน์ พัทธเสมา ที่ปรึกษา สดย.อ.พยุหคีรี	สดย.อ.พยุหคีรี
19.	เด็กชายพรนิพัฒน์ สมพรพิสุทธิ์ ผู้บริหาร สดย.ต.นครสวรรค์ออก	สดย.ต.นครสวรรค์ออก
20.	นายวศิน ศรีประสิทธิพร เครือข่ายสภาเด็กและเยาวชน	สภาเด็กและเยาวชน
21.	เด็กชายรพีภัทร สมพรพิสุทธิ์ ผู้บริหาร สดย.ต.นครสวรรค์นอก	สภาเด็กและเยาวชน
22.	นางสาวธนัชพร โพธิ์ศรี เครือข่ายสภาเด็กและเยาวชนจังหวัด	สภาเด็กและเยาวชน

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
23.	นางสาวกัญญ์ณภัทร์สร พรหมอุทัย เครือข่ายสภาเด็กและเยาวชนจังหวัด	สภาเด็กและเยาวชน
24.	นายวีระกิจ แก้วพูล เครือข่ายสภาเด็กและเยาวชนจังหวัด	สภาเด็กและเยาวชน
25.	นางสาวรุ่งรวี พุ่มเงิน เครือข่ายสภาเด็กและเยาวชนจังหวัด	สภาเด็กและเยาวชน
26.	นายสุวิจักษณ์ พัสถาน เครือข่ายสภาเด็กและเยาวชนจังหวัด	สภาเด็กและเยาวชน
27.	นายนฤเบศร์ นิลบรรหาร เครือข่ายสภาเด็กและเยาวชนจังหวัด	สภาเด็กและเยาวชน
28.	นายจักรกฤษ โพนรัมย์ เครือข่ายสภาเด็กและเยาวชนจังหวัด	สภาเด็กและเยาวชน
29.	นางสาวภัทรวรรณ โพธิ์ศรี	บ้านพักเด็กและเยครอบครัวจังหวัดนครสวรรค์
จังหวัดชัยนาท		
1.	นางสาวเพชรไพลิน สรงเนย จนท.สดย.จ.ชัยนาท	บพด.จ.ชัยนาท
2.	ส.ต.ท.ปริญญา จิตต์คำ ประธาน สดย.จ.ชัยนาท	สดย.จ.ชัยนาท
3.	นางสาวสุวิมล กระจายสี คณะบริหาร สดย.จ.ชัยนาท	สดย.จ.ชัยนาท
4.	นางสาวศันสนีย์ ปานไม้ นักพัฒนาสังคมชำนาญการ	สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ จังหวัดชัยนาท
5.	นางชุลีพร สุขยิ้ม นักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการ	สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดชัยนาท
6.	นายไตรเทพ สายบัว	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ตำบลอู่ตะเพา
7.	นายวิชัย สนเอี่ยม ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดคงคาราม	วิทยากรครอบครัว จังหวัดชัยนาท
8.	นางสาวกรรณิกา ชัยณรงค์ชัย	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดชัยนาท
9.	นางบุปผาวรรณ ชื่นใจ	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน ตำบลแพรกศรีราช
10.	นางสาวธิดา สังคะโห	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน ตำบลอู่ตะเพา
11.	นางกัลยา อุบล นักพัฒนาชุมชน	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน ตำบลอู่ตะเพา
12.	นางสาวสุกัญญา แก้วฉาย นักพัฒนาชุมชนชำนาญการ	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน เทศบาลตำบลหาง น้ำสาคร
13.	นายพรประเสริฐ จุมพล นักพัฒนาสังคมปฏิบัติการ	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน เทศบาลตำบลโพนางดำตก
14.	ว่าที่ร้อยตรี ประเสริฐ ทับนิล	เทศบาลตำบลหางน้ำสาคร
จังหวัดอุทัยธานี		

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
1.	นางสาวกัญชพร ไวสาริกิจ นักสังคมสงเคราะห์	บพด.จ.อุทัยธานี จังหวัดกาญจนบุรี
2.	น.ส.ขวัญหฤทัย ผูกใจเพื่อน เจ้าหน้าที่ สดย.จ.อุทัยธานี	สดย.จ.อุทัยธานี
3.	น.ส.สุกัญญา คำฝอย คณะบริหาร สดย.จ.อุทัยธานี	สดย.จ.อุทัยธานี
4.	นางน้ำทิพย์ สืบสาย นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด
5.	นายธันยพัต ดีวัน ประธาน อพม.	อพม.
6.	นางสาวมนภา อย่พรม	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
7.	นายเกียรติศักดิ์ สุวรรณไพรัตน์	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
8.	นางวรพรรณ สุวรรณไพรัตน์	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
9.	นางสาวนพมาศ ธิมาสุ เจ้าพนักงานธุรการชำนาญการ	องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเทโพ
10.	นายอนิวัติ ศรีมหันต์ ประธาน สดย.ต.เกาะเทโพ	สดย.ต.เกาะเทโพธ์
11.	นางสาวภิญญาพัชญ์ สันติจิราวัชร์ นักพัฒนาสังคมชำนาญการ	พมจ.จ.อุทัยธานี
จังหวัดสิงห์บุรี		
1.	นางสาวดวงนภา อ่อนละมัย	สำนักงานพัฒนาสังคมจังหวัดสิงห์บุรี
2.	นางสาวปราณี อินทโชติ	สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัดสิงห์บุรี
3.	นางภาชญา กลิ่นกุหลาบ พยาบาลวิชาชีพชำนาญการ	สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดสิงห์บุรี
4.	นางสาวรภัสสา ศศิร์ภัทร นักวิชาการศึกษาชำนาญการ	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดสิงห์บุรี
5.	นายพายัพ วงษ์อินทร์	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัดสิงห์บุรี
6.	นายทนง คุ้มชะนุช	ภาคีเครือข่ายที่ทำงานด้านเด็กและครอบครัว
7.	นายปุญญพัตน์ ทำทอง	ภาคีเครือข่ายที่ทำงานด้านเด็กและครอบครัว
8.	นางสาวสุทาธิณี โสภา	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
9.	นางสาววัฒนา ไพรดำ	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
10.	นางสาวอัญชลี มานพ	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
11.	นางสาวภัทรภร บัวโฉม	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
12.	นางจิดาภา รุ่งเรือง	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
13.	นางเพ็ชรินทร์ พรชัยประสิทธิ์	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
จังหวัดลพบุรี		
1.	น.ส.ระวีวรรณ ศรีอำไพ จนท.สดย.จ.ลพบุรี	บพด.จ.ลพบุรี

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
2.	น.ส.เบญจมินทร์ กลิ่นกลัด เลขานุการ สดย.จ.ลพบุรี	สดย.จ.ลพบุรี
3.	น.ส.ณัฏฐธิดา ดาบาง รองประธาน สดย.จ.ลพบุรี	สดย.จ.ลพบุรี
4.	นางสาวสุวัจนา ตรีรส นักสังคมสงเคราะห์ปฏิบัติการ	พมจ.ลพบุรี
วิทยากร		
1.	นางสาวทิพาวรรณ บูรณสิน	กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข
2.	นางธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก	สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน
3.	ดร.ศรีดา ตันทะอธิพานิช	มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
4.	นายธาม เชื้อสถาปนศิริ	นักวิชาการอิสระ
5.	นายพงศ์ธร จันทรัศมี	มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
เจ้าหน้าที่กรมกิจการเด็กและเยาวชน		
1.	นายมานิตย์ มณีธรรม รองอธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน	กรมกิจการเด็กและเยาวชน
2.	นางปิยะวดี พงศ์ไทย	ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์ กรมกิจการเด็กและเยาวชน
3.	นางสาวปฐมาภรณ์ โห่อวยชัย	ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์ กรมกิจการเด็กและเยาวชน
4.	นายวัชรา ค้าขาย	ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์ กรมกิจการเด็กและเยาวชน
5.	นายภูเบศ จิตรจริง	ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์ กรมกิจการเด็กและเยาวชน
6.	นายเจษฎา กุลวงค์	ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์ กรมกิจการเด็กและเยาวชน
7.	นางสาวรัตน์สุดา รัตนคุปต์	กองยุทธศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชน

รายชื่อผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ "E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล" รุ่นที่ 2 ณ จังหวัดนครราชสีมา ระหว่างวันที่ 26 – วันที่ 27 พฤษภาคม 2561 (ขอนแก่น ชัยภูมิ บุรีรัมย์ และนครราชสีมา)

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
จังหวัดนครราชสีมา		
1.	นางสาวฐิติกานต์ สว่างจิตร เจ้าหน้าที่สภาเด็กและเยาวชน	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดนครราชสีมา
2.	นางสาวอริสรา แตงกระโทก ประธานสภาเด็กและเยาวชน	สภาเด็กและเยาวชน จังหวัดนครราชสีมา
3.	นางสาวอรวรรณ พาศูนย์ เลขานุการสภาเด็กและเยาวชน	สภาเด็กและเยาวชน จังหวัดนครราชสีมา
4.	นางทัดดาว ฤทธิ์ประเสริฐ นักสังคมสงเคราะห์ชำนาญการ	พมจ.นครราชสีมา
5.	นางอรอนงค์ มหามิตร นักพัฒนาสังคมชำนาญการ	พมจ.นครราชสีมา
6.	นายสมบัติ จันกวด นักสังคมสงเคราะห์ปฏิบัติการ	พมจ.นครราชสีมา
7.	นายนิพน สุภิษะ นักพัฒนาสังคม	
8.	นายศรัญญู จิรัมย์ วิทยากรครอบครัว	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
9.	นายภูวิศ ประสาทไทย หัวหน้าองค์กรพัฒนาเด็กฯ	องค์กรพัฒนาเด็กฯ
10.	นางอารีย์ รักวิเศษ ประธานอาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
11.	นางสาวอัมรินทร์ ตุ่นสระน้อย	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
12.	นางสาวนุชจรี เรืองรอง	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
13.	นายทศเมษ มหามิตร	วิทยากรครอบครัว
14.	นายไพรัตน์ ฤทธิ์ประเสริฐ	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
15.	นายภูมิ ไชยทองศรี	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
16.	เด็กชายกฤษณ์ภูมิ พรหมชินานนท์	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
17.	เด็กชายนพรุจ ด้วงนิล	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
18.	นายภัทรพงศ์ พิริยพิทักษ์	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
19.	นางสาวชลิตา ปานใหม่	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
20.	นายเกียรติศักดิ์ เชียงสวนจิก	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
21.	นายวุฒิพงษ์ แดงใหม่	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
22.	นายยงยุทธ ยี่คิ้ว	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
23.	นายณัฐดนัย บำรุงเกาะ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
24.	นายจิราธิวัฒน์ บุราณสวัสดิ์	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
25.	นายสุริยา พุทธชาติ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
26.	นางสาววรารัตน์ ศรีประทีป	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
27.	นางสาวเมรี เพ็ชรจำนงค์	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
28.	นางปัญญา ศรีหมื่นไวย์	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด
29.	เด็กชายภาคิน แสงเนียน	สภาเด็กและเยาวชน
30.	เด็กหญิงวริศรา เงินจังหรีด	สภาเด็กและเยาวชน
31.	นางสาวภัทราพร วัฒนะสุข	สภาเด็กและเยาวชน
32.	นายนนทวัฒน์ ดวงแสง	สภาเด็กและเยาวชน
33.	นางประมวล ทองบุญเรือง	
34.	นายสมพงษ์ แสงศิริ	
35.	นางกัลยา ราชกิจกำธร	สนง.สาธารณสุขจังหวัด
จังหวัดขอนแก่น		
1.	นายภิรนันท์ เศษมา เจ้าหน้าที่สภาเด็กและเยาวชน	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดขอนแก่น
2.	นางสาวปนัดดา อัมพวัลย์	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดขอนแก่น
3.	นายฐิติกร โคจร	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดขอนแก่น
4.	นายพลากร บุตรวงษ์ นักสังคมสงเคราะห์ปฏิบัติการ	สำนักงานพัฒนาสังคมจังหวัดขอนแก่น
5.	นายวรวุฒิ วงศ์วีระขันธ์ ศึกษานิเทศชำนาญการพิเศษ	สำนักงานศึกษาจังหวัดขอนแก่น
6.	นายพิพทธ์ พึ่งสว่าง	อพม.ขอนแก่น
7.	นางนัยนา มังคุณ รองนายกเทศมนตรีเทศบาลตำบลขนวน	เทศบาลตำบลขนวน
8.	นางเสาวคนธ์ รุ่งเรือง นักพัฒนาชุมชนชำนาญการ	อบต.จระเข้
9.	นายสุชาติ นากอก นักพัฒนาชุมชนชำนาญการ	องค์การบริหารส่วนตำบลนาหว้า
10.	นายสราวุธ ศรีพัก นักพัฒนาชุมชนชำนาญการ	องค์การบริหารส่วนตำบลห้วยม่วง
11.	นางวิจิตร ดวงมูลลี นักพัฒนาชุมชนปฏิบัติการ	องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านผือ
12.	นายสุนทร ศรีหนองบัว นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการ	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
จังหวัดบุรีรัมย์		
1.	นางสาวสุดารัตน์ มวลคำลา เจ้าหน้าที่สภาเด็ก	บ้านพักเด็กและครอบครัว

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
2.	นางสาวบัว มะริด รองประธานสภาเด็กและเยาวชน	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์
3.	นายคำผาง น้ำเงิน ประธานสภาเด็กและเยาวชน จ. บุรีรัมย์	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์
4.	นางสาววนิดา บุญบก	สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
5.	นางสาวเขมจุฑา ยืนยงยศ	สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
6.	นายรณรงค์ สิงห์ปรุ	องค์การบริหารส่วนตำบลบุกระสัง
7.	นางเตียว บุญแก้ว	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
8.	นางสาวดวงใจ ซึ่งเกษม	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
9.	นางปรียา กุลบุตร	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
10.	นายดำรงค์ กุลบุตร	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
11.	นางสาวกิ่งกาญจน์ กุลบุตร	เยาวชน
12.	นางสาวกานดา อุนัยบรรณ	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
13.	นายประดับศรี กรรณลา	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
14.	นางสาววาสนา อู่สูงเนิน	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
15.	นางสาวเสาวรส แสนมี	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
16.	นางสาวอภิรดี เสายอด	
17.	นายวรพล เสาสูง	
18.	นางอุตสาห์ ศรีแก้ว	อพม.
19.	นายวุฒิชัย จุ้ยชุมแสง	อบพ.บุกระสัง
จังหวัดชัยภูมิ		
1.	นายธนวุธ ประสานะโม	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดชัยภูมิ
2.	นางสาวจิตต์ตระการ สารคำ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดชัยภูมิ
3.	นางสุชีรา ทิพย์รักษ์ เจ้าหน้าที่สภาเด็กและเยาวชน	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดชัยภูมิ
4.	นางสาวทิพวรรณ ตันสุริยวงษ์ นักพัฒนาสังคมชำนาญการพิเศษ	พมจ.ชัยภูมิ
5.	นางบรรจบ สุวรรณศรี นักพัฒนาสังคมชำนาญการ	พมจ.ชัยภูมิ
6.	นายไพฑูรย์ จอกทอง นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการ	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
7.	นางศิริมา โคตรมา นักบริหารงานสวัสดิการสังคม	อบต.โนนกอก
8.	นายวัชระ แนวเมือง นักพัฒนาชุมชน	เทศบาลตำบลบ้านค่ายหมื่นแข้ง
9.	นางเบญจวรรณ จิตต์มณี ศพค.ตำบลนาฝาย	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
10.	นายอติรุจ เจโคกกรวด ประธานชมรมลมใต้ปีก	ชมรมลมใต้ปีก

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
11.	นายประดิษฐ์ ปิ่นสันข์ ศพค.ตำบลบ้านเพชร	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
12.	นางสาววรรณา ชาติหาร	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
13.	นางสาวนิตยา ญาติวังกุม	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
14.	นายเสฏฐ์สัณห์ โคตรมา	
15.	นางชลิตา สนิทไทย นักพัฒนาชุมชนชำนาญการ	
16.	นายประยูร ศรีภิรมย์	อบต.โคกถุง
17.	นายจักรกฤษณ์ เตชสิทธิ์ตรีย์	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด
วิทยากร		
1.	นางสาวทิพาวรรณ บูรณสิน	กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข
2.	นางธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก นายกสมาคม	สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน
3.	นางศรีดา ตันทะอธิพานิช กรรมการผู้จัดการมูลนิธิ	มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
4.	นายธาม เชื้อสถาปนศิริ นักวิชาการอิสระ	นักวิชาการอิสระ
5.	นายพงศ์ธร จันทรัศมี ผู้จัดการศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน	มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
6.	นายมารุต สมรส	ยุวชนประชาธิปไตย สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร
เจ้าหน้าที่กรมกิจการเด็กและเยาวชน (ดย.)		
1.	นายวิทัศน์ เตชะบุญ อธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน	อธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน
2.	นายอนันธนวิชญ์ อนุศาสนัน	บพด.ชัยภูมิ
3.	นางอรินทร์มาศ กาแก้ว	บพด.นครราชสีมา
4.	นางปิยะวดี พงศ์ไทย ผอ.ศปอ.	ศปอ.ดย.
5.	นางสาวปฐมาภรณ์ พงศ์ไทย นักพัฒนาสังคมชำนาญการ	ศปอ.ดย.
6.	นายวัชรา ค้าขาย นักพัฒนาสังคม	ศปอ.ดย.
7.	นายภูเบศ จิตรจริง นักสังคมสงเคราะห์	ศปอ.ดย.
8.	นายเจษฎา กุลวงค์ นักพัฒนาสังคม	ศปอ.ดย.

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
ศูนย์ประสานงานโครงการสนับสนุนระบบและกลไกระดับชาติเพื่อขับเคลื่อนนโยบายด้านเด็กและเยาวชน (พกน.)		
1.	นางศิริกัลยา สานุจิตร์	พกน.
2.	นางสาววาจารี แสงชัน	พกน.
กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์		
1.	นายมาโนช แม้นอินทร์	สำนักงานส่งเสริมและสนับสนุนวิชาการ 5
2.	นางยุพิน ใคลพิมาย	สำนักงานส่งเสริมและสนับสนุนวิชาการ 5
3.	นางสาววรรณพักตร์ กันเมล์	นิคมสร้างตนเองพิมาย
4.	นายอนันต์ ดนตรี	พมจ.นครราชสีมา
5.	นายทรงศักดิ์ จินะกาศ	สถานสงเคราะห์เด็กชายบ้านราชสีมา

รายชื่อผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ "E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล" รุ่นที่ 3 ณ จังหวัดชลบุรี ระหว่างวันที่ 9 – วันที่ 10 มิถุนายน 2561 (ชลบุรี ฉะเชิงเทรา สมุทรปราการ และระยอง)

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
จังหวัดชลบุรี		
1.	นางสาวกันธิมา พัฒนศิริ นักสังคมสงเคราะห์	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดชลบุรี
2.	นายคมสัน แซ่เฮ้า ประธานสภาเด็กและเยาวชน	สภาเด็กและเยาวชน
3.	นายอนุรักษ์ กุลเกตุ คณะบริหารสภาเด็กและเยาวชน	สภาเด็กและเยาวชน
4.	นางสาวพลอยณิศา วาทิปประพันธ์	พมจ.ชลบุรี
5.	นางวราภรณ์ วิถี	
6.	นายภิรมย์ ชัยประยูรหัทธยา	องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านช้าง
7.	นางสาวจิณณ์ณณัช ปิติปฏิมารัตน์	ศูนย์ธารชีวิต
8.	นายญาณภัทร ทองคูณ นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดชลบุรี
9.	นางสุขศิริ อธิปัตยะวงศ์	สำนักวัฒนธรรมจังหวัดชลบุรี
10.	นางปัทมา ชาญเชี่ยว	เทศบาลเมืองหนองปรือ
11.	นางสาวอังคณา ถังไชย นักสังคมสงเคราะห์	โรงพยาบาลบางละมุง
12.	นางสาวปาณิศา รัตนโกศล	โรงเรียนบางละมุง
13.	เด็กชายสุทธิภัทร เจียรศิริสิน	โรงเรียนบางละมุง
14.	นางสาวสิรภัทร เหล่าโกธา	องค์การบริหารส่วนตำบลหนองหงษ์
15.	นางทิพย์วรินทร์ สิงหเสนี	อพม.
16.	นางสาวสุชาดา ริดพมาสี	อพม.
17.	นางจินตนา พุ่มอรุณ	อพม.
18.	นางสาวดนุนุช อธิปัตยะวงศ์	จิตอาสา
19.	นางสาวนากชนก ซื่อตรง	เด็กและเยาวชน
จังหวัดระยอง		
1.	นายสิทธิกร ภูระวัง เจ้าหน้าที่สภาเด็กและเยาวชน	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดระยอง
2.	นายภาณุพงศ์ จาดนอก ประธานสภาเด็กและเยาชน	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัด
3.	นายภาณุวงศ์ ดีหอมศิล คณะบริหารสภาเด็กและเยาวชน	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัด
4.	นางสุวารี พันธุ์สังวร พี่เลี้ยงเด็ก	พมจ.ระยอง

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
5.	นางศิริพร วิริกุล นักวิชาการศึกษาชำนาญการ	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด
6.	นายปิยะ เหล่าฤทธิ์ไกร	บ้านสะมาเรีย
7.	นางศิริรัตน์ เหล่าฤทธิ์ไกร	บ้านสะมาเรีย
8.	นายชูศิลป์ พันธุ์สังวร	อพม.
9.	นางพรอนงค์ ซื่อตรง	อพม.
10.	นางสาววรวีโรจน์ นาคงาม หัวหน้าฝ่ายสังคมสงเคราะห์	เทศบาลตำบลพลา
11.	นายสัมฤทธิ์ บุญคง	เทศบาลตำบลทับมา
12.	นายดิลก โฉมงาม	เทศบาลนครระยอง
13.	นางจอมขวัญ กองวาจา	สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดระยอง
จังหวัดฉะเชิงเทรา		
1.	นางสาวทิพยุดา ขุนฤทธิ์ หัวหน้า บพด.ฉะเชิงเทรา	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดฉะเชิงเทรา
2.	นายเอกอรุณ ฉั่วยู่เน้ย ประธานสภาเด็กและยาวชน	สภาเด็กและเยาวชน
3.	นายศุภวัทน์ เชื้อสกล รองประธานสภาเด็ก	สภาเด็กและเยาวชน
จังหวัดสมุทรปราการ		
1.	นางสาวตรีรัตน์ ศรีสดใส นักสังคมสงเคราะห์	พมจ.สมุทรปราการ
2.	นางบานชื่น บัวระบัติ นักวิชาการวัฒนธรรมชำนายการ	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสมุทรปราการ
3.	นางสาวจารุรี เดชพันธ์ุ	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสมุทรปราการ
4.	นายกรรัช สุริเย	สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัด
5.	นางสาวณัฐกฤตา วงศ์แสง	อพม.
6.	นางจุฑาเกษม ปักษาเจริญกุล	อพม.
7.	นายพสุ พระระรามันต์ นักพัฒนาชุมชน	องค์การบริหารส่วนตำบลบางด้วน
8.	นางสุนันท์ พุดขุนทด	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
9.	นางปุญชิดา ปติพฤทธิ์	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
10.	นายทศพร โลทิม นักจัดการทั่วไป	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด
11.	นางสาวปัณชวี เกิดสุภาพ เจ้าหน้าที่สภาเด็กและเยาวชน	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดสมุทรปราการ
12.	นายอภิสิทธิ์ วะเรืองรัมย์ รองประธาน สดย.สมุทรปราการ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดสมุทรปราการ
13.	นายชุณหนพ พิณเสนาะ ประธาน สดย.สมุทรปราการ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดสมุทรปราการ

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
วิทยากร		
1.	นางสาวทิพาวรรณ บูรณสิน	กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข
2.	นางธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก	สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน
3.	ดร.ศรีดา ตันทะอธิพานิช	มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
4.	นายธาม เชื้อสถาปนศิริ	นักวิชาการอิสระ
5.	นายพงศ์ธร จันทรัศมี	มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
6.	นายมารุต สมรส	เครือข่ายยุวชนประชาธิปไตย
เจ้าหน้าที่กรมกิจการเด็กและเยาวชน		
1.	นายวิทัศน์ เตชะบุญ อธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน	กรมกิจการเด็กและเยาวชน
2.	นางปิยะวดี พงศ์ไทย ผอ.ศปอ.	ศปอ.ดย.
3.	นางสาวปฐมาภรณ์ โห่อวยชัย นักพัฒนาสังคมชำนาญการ	ศปอ.ดย.
4.	นายวัชรา ค้าขาย นักพัฒนาสังคม	ศปอ.ดย.
5.	นายภูเบศ จิตรจริง นักสังคมสงเคราะห์	ศปอ.ดย.
6.	นายเจษฎา กุลวงค์ นักพัฒนาสังคม	ศปอ.ดย.
7.	นายพิเชษฐ์ สิงห์อุไร นักพัฒนาสังคม	ดย.
ศูนย์ประสานงานโครงการสนับสนุนระบบและกลไกระดับชาติเพื่อขับเคลื่อนนโยบายด้านเด็กและเยาวชน (พกน.)		
1.	นางศิริกัลยา สานุจิตร์	พกน.
2.	นางสาววาจารี แสงชัน	พกน.

รายชื่อผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” รุ่นที่ 4 ณ จังหวัดเพชรบุรี ระหว่างวันที่ 27 – 29 เมษายน 2561 (นครปฐม ราชบุรี เพชรบุรี สมุทรสาคร สมุทรสงคราม)

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
จังหวัดเพชรบุรี		
1.	นางสาววีรนุช ศรีวรรณ์	
2.	นายอัศรินทร์ โพธิ์เพ็ชร	
3.	นางศริญญา ลาปา นักพัฒนาสังคมชำนาญการพิเศษ	พมจ.เพชรบุรี
4.	นางสาวธัญดา อินทร์กลั่น นักพัฒนาการเด็ก	
5.	นายสุวรรณ สมุดใหญ่ นักพัฒนาสังคม	
6.	นางปราณี อรุณสวัสดิ์ นักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการ	สำนักงานสาธารณสุขจังหวัด
7.	นางพิมพิศ พูลปรีดี	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
8.	นางสาวสุริยา ปิ่นหิรัญ	อพม.
9.	นายเซ็ม รูมิง	อพม.
10.	นางสาวณิชกานต์ เวียงคลี	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
11.	นางเบญจมาพร อินทร์จักร์	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
12.	นางวรารัตย์ หอมกลิ่น	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
13.	นางสาวขวัญจิรา เพ็งพิน	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด
14.	นางสาวรัตนาภรณ์ นาคน้อย	
15.	นางวีณา พุกดุย	
16.	นางสาวจงกลนาถ สุกใส	
17.	เด็กหญิงเพชรรัตน์ มะพุก	
จังหวัดสมุทรสาคร		
1.	นางสาวชลิดา พุ่มพวง เจ้าหน้าที่สภาเด็กและเยาวชน	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดสมุทรสาคร
2.	นายศิริเศรษฐ ตู้จินดา	สภาเด็กและเยาวชน
3.	นายศิริรัฐ สมพงษ์	สภาเด็กและเยาวชน
4.	นายปรัชญา ศรีผ่าน	พมจ.สมุทรสาคร
5.	นายปราโมทย์ ชาวเมืองโขง	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
6.	นางสาวนิศาชล อินทโชติ	สำนักงานสาธารณสุขจังหวัด
7.	นางสาววันนา ศรีงาม	มูลนิธิรักษ์ไทย
8.	นายคนอง วงศ์สวรรค์	
9.	นางสาวรัชฎา ไข่ม่วง	
10.	นางนวพร บุตรฉ่ำ	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
11.	นางธัญพร ผิวขาว	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
12.	นายกฤตพณ ไข่ม่วง	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
13.	นางสิริวิมล เชื้อสมุทร	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
14.	นายสุรเชษฐ บูรณะ	สภาเด็กและเยาวชน
จังหวัดนครปฐม		
1.	นางสาวรุ่งอรุณ ชูทวีป พยาบาลวิชาชีพชำนาญการ	สำนักงานสาธารณสุขจังหวัด
2.	นางสาวเรณู แก้วนิลทอง เจ้าพนักงานสาธารณสุขชำนาญงาน	สำนักงานสาธารณสุขจังหวัด
3.	นายวันชัย ธรรมนิตยางกูร ผอ.กลุ่มงานส่งเสริมและพัฒนาท้องถิ่น	ปกครองท้องถิ่นจังหวัดนครปฐม
4.	นางสาวสุกฤตา กระจ่างแจ้ง รองประธานสภาเด็กและเยาวชน	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครปฐม
5.	นายณัฐวุฒิ พาเวียง	สภาเด็กและเยาวชนอำเภอบางเลน
6.	นายธนบดี โสภาจันทร์ นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด
7.	นายเตชสิทธิ์ ธรรมรักษ์เจริญ	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
8.	นางกมลพร ไพบูลย์	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
9.	นางสาวธิมาพร ปั้นประดับ ผู้ช่วยปฏิบัติงานด้านข้อมูล	พมจ.นครปฐม
10.	นางสาวจรัญญา โคตะ ผู้ดูแลเด็ก	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
11.	นางพสภัค สุขสี ผู้ช่วยครูดูแลเด็ก	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
12.	นางสาวปิยะฉัตร เพียงจันทึก ผู้ดูแลเด็ก	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
13.	นางธัญชนก สมนาค ประธาน อพม.	อพม.
14.	นายอิสราพัส ศรัณย์พิชิตศึก นักพัฒนาสังคม	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดนครปฐม
15.	นางสาวภารดี นามโสภา	สภาเด็กและเยาวชน
16.	นายธนนนท์ ผลรอด	สภาเด็กและเยาวชน
17.	นางสาวอรพร คัมภีรศาสตร์ นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการพิเศษ	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม
จังหวัดสมุทรสงคราม		
1.	นางสาวอุทุมพร อุทยานรัตน์ เจ้าหน้าที่สภาเด็กและเยาวชน	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดสมุทรสงคราม
2.	นายเมธาวี แว่นทอง ประธาน สดย.	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดสมุทรสงคราม
3.	นางสาวสุภัทรา ใจกัน	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดสมุทรสงคราม

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
	คณะบริหารสภาเด็กและเยาวชน	
4.	นางศิรินารถ ศิริบรรจง นักพัฒนาสังคมชำนาญการพิเศษ	พมจ.สมุทรสงคราม
5.	นายธนัย พันภัย ประธาน อพม.	อพม.จ.สมุทรสงคราม
6.	นายนคร นาคสมบัติ นายทะเบียน อพม.	อพม.จ.สมุทรสงคราม
7.	นายทรงเกียรติ เชาวน์โอภาส นักส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นชำนาญการพิเศษ	สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัดสมุทรสงคราม
8.	นายสมจิต จริยประเสริฐสิน นายกองค์การบริหารส่วนตำบลนางตะเคียน	องค์การบริหารส่วนตำบลนางตะเคียน
9.	นายมงคล จักรกลัด รองนายกองค์การบริหารส่วนตำบลบางแค	องค์การบริหารส่วนตำบล บางแค
10.	นางสาวฉันชนก โสตถิปิณฑะ	สภาเด็กและเยาวชน
11.	นายสัญญา เจริญรัตน์	สภาเด็กและเยาวชน
12.	นางสาวพรทิพย์ ไชยา	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
จังหวัดราชบุรี		
1.	นางสาวยิ่งลักษณ์ ทองดี	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดราชบุรี
2.	นางสาวเมพิชชา เจนวิถีสุข	สภาเด็กและเยาวชน
3.	นางสาวจริญญา จินดาพงษ์	สภาเด็กและเยาวชน
4.	นางธันยพร มีเลียม	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด
5.	นางสาวลักษมี ศรีสมทรัพย์	พมจ.ราชบุรี
6.	นางสาวประภาศรี มัชมี	อบต.เขาแร้ง
7.	นางสาวมธุริน มัชมี	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
8.	นางสาววรรณรัตน์ สุขสันต์	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
9.	นางสาววารินทร์ กองนนท์	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
10.	นางสาวกัญจน์รัตน์ ศรีบุญเรือง	เครือข่ายคนทำงานด้านเอดส์
11.	นายนริศ ประเสริฐ	เครือข่ายคนทำงานด้านเอดส์
12.	นายอภินันท์ เชิงพงศ์พฤทธ์	อพม.
13.	นายทิพากร ทองคำ	สภาเด็กและเยาวชน
14.	นายเจษฎา พุทธสรมงคล	สภาเด็กและเยาวชน
15.	นายณัฐพล พรมพุทธวิไล	สภาเด็กและเยาวชน
16.	นายกิตติพันธ์ น้อยพุก	สภาเด็กและเยาวชน
วิทยากร		
1.	นางสาวทิพาวรรณ บูรณสิน	กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข
2.	นางธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก	สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน
3.	ดร.ศรีดา ตันทะอธิพานิช	มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
4.	นายธาม เชื้อสถาปนศิริ	นักวิชาการอิสระ

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
5.	นายพงศ์ธร จันทรัศมี	มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
6.	นายมารุต สมรส	ยุวชนประชาธิปไตย สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร
เจ้าหน้าที่กรมกิจการเด็กและเยาวชน		
1.	นางปิยะวดี พงศ์ไทย	ศปอ.ดย.
2.	นางสาวปฐมาภรณ์ พงศ์ไทย	ศปอ.ดย.
3.	นายวัชรา ค้าขาย	ศปอ.ดย.
4.	นายภูเบศ จิตรจริง	ศปอ.ดย.
5.	นายเจษฎา กุลวงค์	ศปอ.ดย.
ศูนย์ประสานงานโครงการสนับสนุนระบบและกลไกระดับชาติเพื่อขับเคลื่อนนโยบายด้านเด็กและเยาวชน (พกน.)		
1.	นางศิริกัลยา สานุจิตร์	พกน.
2.	นางสาววาจารี แสงชัน	พกน.

ภาคผนวก ข

ประมวลภาพโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ
หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”



เสาร์ที่ 28 – อาทิตย์ ที่ 29 เมษายน พ.ศ. 2561

ณ โรงแรมแกรนด์ฮิลรีสอร์ท จังหวัดนครสวรรค์

ผู้เข้าร่วมจาก 5 พื้นที่ ได้แก่ นครสวรรค์ ชัยนาท ลพบุรี สิงห์บุรี อุทัยธานี



เสาร์ที่ 26 – อาทิตย์ ที่ 27 พฤษภาคม พ.ศ. 2561

ณ โรงแรมแคนทารี จังหวัดนครราชสีมา

ผู้เข้าร่วมจาก 4 พื้นที่ ได้แก่ ขอนแก่น ชัยภูมิ บุรีรัมย์ นครราชสีมา



เสาร์ที่ 9 – อาทิตย์ที่ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2561

ณ โรงแรมจอมเทียนการ์เด้น รีสอร์ท จังหวัดชลบุรี

ผู้เข้าร่วมจาก 4 พื้นที่ ได้แก่ ชลบุรี ฉะเชิงเทรา สมุทรปราการ ระยอง



เสาร์ที่ 16 – อาทิตย์ที่ 17 มิถุนายน พ.ศ. 2561

ณ โรงแรมลองบีช ชะอำ จังหวัดเพชรบุรี

ผู้เข้าร่วมจาก 5 พื้นที่ ได้แก่ นครปฐม ราชบุรี เพชรบุรี สมุทรสาคร สมุทรสงคราม



นายวิทัศน์ เตชะบุญ อธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน



นางปิยะวดี พงศ์ไทย หัวหน้าศปอ.ดย.



นายธาม เชื้อสถาปนศิริ วิทยากร นักวิชาการอิสระ



พญ.ทิพาวรรณ บูรณสิน วิทยากรกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข



ดร.ธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะอเนก วิทยากร สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน



ดร.ศรีดา ตันทะอธิพานิช วิทยากร มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย



นายพงศ์ธร จันทรัศมี วิทยากร มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ



อธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน พร้อมด้วยวิทยากร

การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดทำข้อเสนอมาตรการ
ในการกำกับดูแลอีสปอร์ตเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

วันที่ 5 กรกฎาคม 2561 ณ โรงแรมแกรนด์ทาวเวอร์ ถนนพระราม 6 กรุงเทพฯ







เยาวชนนำเสนอมาตรการในการกำกับดูแลอีสปอร์ตเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน ในกลุ่มย่อยและแลกเปลี่ยนวงใหญ่



ยื่นข้อเสนอมาตรการกำกับดูแล E – Sports **และการพนันจาก** E – Sports

เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

เสนอต่อ

นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์

ประธานกรรมาธิการสังคม กิจการด้านเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการและผู้ด้อยโอกาส

สภานิติบัญญัติแห่งชาติ





ถ่ายภาพร่วมกับ นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์

ประธานกรรมาธิการสังคม กิจการด้านเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการและ ผู้ด้อยโอกาส

สภานิติบัญญัติแห่งชาติ



ภาคผนวก ค

ข้อเสนอมาตรการกำกับดูแล E–Sports และการพนันจาก E–Sports เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

ข้อเสนอมาตรการกำกับดูแล E – Sports **และการพนันจาก** E – Sports
เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน
เสนอต่อ
นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์
ประธานกรรมาธิการสังคม กิจการด้านเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการและผู้ด้อยโอกาส
สภานิติบัญญัติแห่งชาติ

--

ปัจจุบัน หลังจากที่คณะกรรมการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้มีมติเมื่อวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2560 อนุมัติรับรองให้การแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือ E–Sports เป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ ตามพระราชบัญญัติ การกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 และมีการจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย อย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 18 ธันวาคม พ.ศ. 2560 ทำให้ E–Sports ได้รับความนิยมอย่างมาก และมีการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ E–Sports หลากหลายรูปแบบ ส่งผลกระทบให้เด็กและเยาวชนมุ่งเล่นเกมเพื่อสร้างรายได้ และมุ่งหวังเป็นนักกีฬาอาชีพ มีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ให้เข้าใจว่า E - Sports คือกีฬาหรือดีกว่ากีฬา หรือนักกีฬา E - Sports เป็นคนละกลุ่มและ ไม่เกี่ยวข้องกับเด็กติดเกม นอกจากนี้ยังมีการจัดกิจกรรมเชิงรุกในสถานศึกษาระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาซึ่งมีเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์เข้าร่วมการแข่งขันหรือเข้าชมการแข่งขันดังกล่าว โดยมิได้คำนึงถึงผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนทั้งในด้านสุขภาพและพัฒนาการทางร่างกาย สุขภาพจิต การเรียน และปัญหาสังคมที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

ข้อมูลจากการติดตามเฝ้าระวังสถานการณ์ทางระบาดวิทยา ณ คลินิกจิตเวชวัยรุ่น สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ในช่วงปีงบประมาณ 2560 พบว่ามีจำนวนเด็กและเยาวชน (อายุระหว่าง 3 - 25 ปี) ได้รับผลกระทบทั้งโดยตรงและโดยอ้อมจากการเล่นเกมแนวโมบ้า (Multi players Online Battle Arena) เป็นจำนวนมากขึ้นในชุมชนและโรงพยาบาล ซึ่งเกมแนวโมบ้าคือเกมที่ใช้ในการแข่งขัน E - Sports โดยปี 2560 พบจำนวนผู้ป่วยเด็กติดเกมและมีปัญหาแทรกซ้อนมีจำนวนมากขึ้น 6.1 เท่า เมื่อเทียบจากปีที่ผ่านมา การติดเกมทำให้สมองส่วนหน้าทำงานน้อยลง ส่งผลให้เด็กขาดสมาธิ ขาดทักษะชีวิตในการปรับตัว อีกทั้งส่งผลต่อ การเรียนรู้ตามพัฒนาการของเด็กและเยาวชน เนื่องจากเกมเป็นสาเหตุให้เกิดพฤติกรรมเสพติด ทางสมอง (brain addictive behavior) มีความเสี่ยงโรคร่วมทางจิตเวช เช่น โรคซึมเศร้า โรควิตกกังวล รุนแรงถึงขั้นโรคจิต และการฆ่าตัวตาย เมื่อเร็วๆ นี้ องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ข้อสรุปทางการแพทย์และสาธารณสุขที่ชัดเจนแล้วว่า พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและเกมอินเทอร์เน็ต สามารถวินิจฉัยว่าเป็นอาการของโรคและพฤติกรรมเสี่ยงภัยสุขภาพ

เพื่อให้สังคมตระหนักถึงผลกระทบของ E – Sports และการจัดการแข่งขัน E–Sports ในประเทศไทยที่มีต่อเด็ก เยาวชน ครอบครัว และสังคม จึงขอเสนอมาตรการเพื่อ

ส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนในสังคมที่เกี่ยวข้องกับ E – Sports ได้ดำเนินการเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก เยาวชน ครอบครัว ตลอดจนสังคมในภาพรวม ดังนี้

1. ควรให้มีการทบทวนมติที่การกีฬาแห่งประเทศไทยรับรองว่า E – Sports เป็นกีฬา เพื่อให้สังคมได้เตรียมความพร้อมและสร้างความเข้าใจร่วมกัน รวมทั้งหามาตรการในการจัดการผลกระทบที่เกิดขึ้นจาก E – Sports

2. ควรให้มีกฎหมายกำกับดูแลธุรกิจ E – Sports เป็นการเฉพาะ โดยมีเนื้อหาครอบคลุมการปกป้องคุ้มครองเด็ก เยาวชน ครอบครัว ตลอดจนสังคมในภาพรวม ดังต่อไปนี้

2.1 ขอให้มีการกำหนดอายุขั้นต่ำของเด็กที่เข้าเล่น E – Sports ต้องมีอายุ 13 ปีขึ้นไป มีระบบการลงทะเบียนที่สามารถตรวจสอบและยืนยันอายุผู้เล่น

2.2 ขอให้มีการกำหนดอายุของเด็กที่เข้ารับการคัดเลือกเข้าร่วมการแข่งขัน E – Sports ต้องมีอายุ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป มีหนังสือรับรองจากผู้ปกครอง หรือ หนังสือรับรองการทำงาน รวมทั้งมีผลการตรวจสุขภาพทางร่างกาย ไม่เกี่ยวข้องกับยาเสพติดและการพนัน การตรวจประวัติอาชญากรรม มีแฟ้มสะสมผลงานจิตอาสาเพื่อปลูกฝังจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อเป็นการดึงเด็กให้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสังคมด้วย และมีการตรวจประเมินสุขภาพจิตทุก ๆ 3 เดือนหลังเข้าสู่การแข่งขัน E – Sports อย่างต่อเนื่อง

2.5 ต้องไม่สื่อสารว่า E – Sports คือกีฬา หรือ ดีกว่ากีฬา หรือข้อความที่เกินความเป็นจริง อันจะส่งผลให้เด็กและเยาวชนหมกมุ่นกับการนั่งเล่นเกมอยู่หน้าจอเป็นเวลานานโดยอ้างว่าเป็นการฝึกซ้อมกีฬา

2.6 ขอให้มีการจัดระดับความเหมาะสมของเกมใน E – Sports และกำหนดให้ผู้ประกอบการเกมต้องมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อผลกระทบจากเกม

2.5 มีมาตรการควบคุมการพนันใน E – Sports และที่แฝงมาในเกม

2.6 ห้ามมีการโฆษณาหรือสปอนเซอร์สินค้าเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ บุหรี่ บุหรี่ไฟฟ้า ในการแข่งขันอีสปอร์ต

2.7 ห้ามให้มีการจัดการแข่งขัน E – Sports ในสถานศึกษา หรือบริเวณใกล้เคียง และห้ามทำกิจกรรมส่งเสริมการตลาดของธุรกิจเกมในสถานศึกษาระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า

2.11 ขอให้มีการส่งเสริมการให้ความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทัน E – Sports เพื่อป้องกันปัญหาเด็กติดเกม ให้แก่เด็ก เยาวชน และครอบครัว

2.12 ขอให้ผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับ E – Sports นำรายได้ส่วนหนึ่งมาทำกิจกรรมเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาสังคม โดยเฉพาะปัญหาที่เกิดจาก E – Sports

2.13 ขอให้มีการจำกัดช่องทางในการถ่ายทอดการแข่งขัน ให้เป็นช่องทางเฉพาะของผู้ประกอบการธุรกิจ E-Sports เท่านั้น ไม่ให้มีการเผยแพร่ในช่องทางสื่อสาธารณะ และไม่ให้มีการแสดงอัตราต่อรองในการถ่ายทอดสดการแข่งขัน E – Sports

/3. ขอให้ ...

3. ขอให้มีการส่งเสริมเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ และไม่มีเนื้อหารุนแรงจนส่งผลกระทบทางลบ ต่อเด็กและเยาวชน กำหนดนโยบายป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมเป็นวาระแห่งชาติ และกำหนดหน่วยงานหลักรับผิดชอบเกี่ยวกับเกมที่ไม่เหมาะสม

4. ขอให้มีมาตรการกวดขัน เฝ้าระวัง ติดตาม เพื่อป้องกันเด็กติดเกมในโรงเรียนและการเยียวยารักษา

5. ขอให้แหล่งทุน เช่น สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.) จัดสรรเงินทุนในการดำเนินการเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากผลกระทบด้านลบของ E – Sports รวมทั้งการผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมการเล่นเกมอย่างเหมาะสม

6. ขอให้รัฐบาลส่งเสริมการสร้างพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น สนามกีฬา สนับสนุนอุปกรณ์กีฬา

จึงเรียนมาเพื่อให้ประธานกรรมาธิการสังคม กิจการด้านเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการและผู้ด้อยโอกาส สภานิติบัญญัติแห่งชาติ ได้นำข้อเสนอมาตรการกำกับดูแล E – Sports และการพนันจาก E – Sports เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน ไปพิจารณาเพื่อให้หน่วยงาน ที่เกี่ยวข้องนำสู่การปฏิบัติต่อไป

ภาคผนวก ง

นิทรรศการความรู้ เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทันการพนัน
การพนันออนไลน์ใน E-sport



นิทรรศการความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทันพนัน
การพนันออนไลน์ในอีสปอร์ต
E-SPORT
ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
CPT
สสส
ระบบเศรษฐกิจอีสปอร์ต
โลกฝั่งผู้ผลิตพัฒนาเกม
GAME COMPANY
บริษัทเกม
GAME DESIGNER
GRAPHICS DESIGNER
ANIMATOR
PROGRAMMER
SOUND DESIGNER
GAME DEVELOPER
ผู้ผลิตพัฒนาเกม
computer engineer
network engineering
finance and payment system
merchandise
films and tv shows
โลกฝั่งผู้ซื้อผู้เล่นเกม
GAME PUBLISHER
ผู้เผยแพร่/จำหน่ายเกม
GAMER
นักเล่นเกม
BEGINNER/AMATURE
WATCHER/FANS
SERIOUS
PROGAMER/PROFESSIONAL
GAMBLER
team manager
game coaching
sponsorship event/tournament
game caster/reviewer
game broadcaster
E-SPORT
OWNER
INNOVATORS
เจ้าของ/นวัตกร
สร้างรายได้มหาศาล
BUYER
USER/PLAYER
ผู้ซื้อ/ผู้เล่น/ผู้ใช้
PAY
BETTING & GAMBLING
COMPANY
บริษัทรับแทงพนันออนไลน์
BETTING SITES
GAMBLING HOUSE
เจ้ามือ/เจ้าบ่อน
GAMBLER
นักเล่นพนัน
บริษัทรับแทงพนันออนไลน์
เจ้าของบ่อนออนไลน์ ถูกกฎหมาย
ในประเทศต้นทางเกมอีสปอร์ต
สามารถกวาดรายได้จากประเทศที่
การพนันยังผิดกฎหมายได้
โดยกระทำผ่านเกม อีสปอร์ต
ผ่านระบบออนไลน์ โอนเงินข้ามประเทศ
ได้เลยโดยไม่ต้องมีพรมแดนประเทศกีดกั้น
E-SPORT BETTING
24/7
การแทงพนันอีสปอร์ต
MOBA
MMORPGs
พนันอีสปอร์ตเกิดขึ้นหลายช่องทาง
- การพนันระหว่างผู้เล่นกับเกมที่เล่น
- การพนันระหว่างผู้เล่นเกมด้วยกัน
- การพนันระหว่างผู้ดูผู้ชมการแข่งขัน
ผ่านช่องทางในเกม เว็บไซต์ และ
สื่อสังคมออนไลน์
รูปแบบการพนัน
GAMBLING
(การเดิมพัน) การเล่นพนันที่ผู้เล่น
ต้องกระทำด้วยตนเอง 2 อย่างพร้อมกัน คือ
(1) การเล่นแข่งขันนั้น และ (2) การวางเดิมพันสินทรัพย์
สิ่งของมีค่าบางอย่างของตนในเกมที่ตนเล่น
BETTING
(การแทงพนัน) การเล่นพนันที่ผู้เล่นพนันวางสิ่งเดิมพัน
จากการเล่น โดยที่ตนเองไม่ต้องลงเล่นแข่งขันนั้น
เช่น การแข่งขันระหว่าง ก. กับ ข.
แล้วค. แล้วเลือกวางเดิมพันว่าใครจะชนะ
รูปแบบการเล่นการพนันในอีสปอร์ต
1 ผู้เล่นกับเกม/เจ้าของเกม
LOOT BOX โดยมากมักพบในเกมไพ่ เกมการ์ด เกมต่อสู้หลายคน เกมคาสิโน
เกมเหล่านี้ผู้เล่นต้องเล่นเกมเองแข่งขันกับระบบคอมพิวเตอร์โดยมีการวางเงิน
เดิมพัน เช่น เหรียญหรือไอเท็ม ที่บริษัทเกมสร้างขึ้นมา
NEW
LOOT BOX
กล่องปริศนา, กล่องไอเท็มลับ, กล่องเซียมซี ฯลฯ
2 ผู้เล่นกับผู้เล่นด้วยกันเอง
โดยมากมักพบในเกมไพ่ เกมยิง-ต่อสู้ กลยุทธ์ กีฬา ซึ่งเป็นแนวเกมที่นิยมใน
การแข่งขันอีสปอร์ต ผู้เล่นจะสามารถเดิมพันระหว่างกันเองได้ผ่านการดวล
การต่อสู้แข่งขัน สิ่งของที่นิยมวางเดิมพันมักเป็นไอเท็ม สินค้าในเกม เงินดิจิทัล
DEFAULT-SKIN
SKIN-1
SKIN 2
SKIN-3
NEW
SKIN BETTING
พนันไอเท็มพิเศษ (สี ลาย แบบ ที่พิเศษกว่าในเกม)
3 ผู้ดู/ผู้ชมกับบ่อนออนไลน์
การพนันอีสปอร์ต แบบที่ผู้ดู ผู้ชม แฟนคลับ วางเดิมพันเลือกคู่ต่อสู้ หรือ
ผู้เล่นรายใด ทีมใดว่าจะชนะตามอัตราต่อรองที่เว็บไซต์พนันกำหนดอัตราคล้าย
กับการพนันฟุตบอลและกีฬาอื่นๆ เป็นการพนันที่สร้างรายได้ให้บ่อนมากที่สุด
E-SPORT
BETTING
NEW
E-SPORT BETTING
พนันในเกมที่ใช้เล่นอีสปอร์ต หรือกับบ่อนออนไลน์
ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
ที่อยู่ : เลขที่ 1168 ซอยพหลโยธิน 22 ถ.พหลโยธิน แขวงจอมพล เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900
โทร. 0-2511-5855 โทรสาร 0-2939-2122 Email : icgp@thainhf.org
Facebook : เครือข่ายนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน
https://www.facebook.com/ICGCP/

นิทรรศการความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทันพนัน

การพนันออนไลน์ในอีสปอร์ต E-SPORT

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ CPT สสส

อีสปอร์ต (e-Sport) คืออะไร?

อีสปอร์ต คือ กิจกรรมการแข่งขันเกม (game competition) ที่กระทำผ่านคอมพิวเตอร์ เครือข่ายเน็ตเวิร์ค การสื่อสารผ่านระบบใดก็ตาม ที่ผู้เล่นระดับจริงจัง มืออาชีพ เข้าร่วมเพื่อเงินรางวัล ของรางวัล หรือเพื่อความรู้สึกทางจิตใจ อาจมีการถ่ายทอดสดให้คนดู และมีสปอนเซอร์สนับสนุนกิจกรรม ในพื้นที่จัดงานกายภาพและ หรือ ในโลกอินเทอร์เน็ต"

ปัญหาการพนันกับอีสปอร์ต?

ปัญหาการพนันอีสปอร์ต คือ การพนันถูกทำให้เป็นเรื่องปกติและแทรกซึมอยู่ในทุก ในกิจกรรมการเล่นเกม ที่ทำให้เด็กและเยาวชนตกอยู่ในความเสี่ยงจากการพนัน และทำให้กิจกรรม ประจำวันของพวกเขามีเรื่องตื่นเต้น มากขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อมีเรื่องของโอกาสในการชนะเงินรางวัลและการพนันเข้ามาเกี่ยวข้อง

ทำไมการพนันในอีสปอร์ต จึงน่ากังวล?

E-SPORT GAMBLING

"การพนันบนอีสปอร์ตมีความเสี่ยงที่จะชักนำนักเล่นรายใหม่ไปสู่การเล่นพนัน เช่นเดียวกับการพนันทายผลกีฬาโดยทั่วไปในโลกออนไลน์ ปัญหาคือการที่ผู้เล่นพนันมีความนิยมชมชอบทีมอีสปอร์ต ก็จะทำให้มีการแทงพนันกับทีมนั้น เกมนั้น โดยไม่สนใจต่อการเสพติดพนัน และผู้เล่นเกมออนไลน์หรืออีสปอร์ต จะคุ้นชินกับความสนุกสนาน ตื่นเต้น และมีเพื่อนที่อยู่ในเกม ดังนั้นการพนันจากเกม ในเกม ระหว่างผู้เล่นเกมด้วยกัน จึงถูกกระตุ้นได้ง่ายมากขึ้นอีก

ประเด็นปัญหาสำคัญของการพนันอีสปอร์ต

- อีสปอร์ตคือ การแข่งขันเกมชิงเงินรางวัล
- ผู้ผลิตเกมมุ่งหวังรายได้ นอกจากขายสินค้าในเกม
- การจัดแข่งขันอีสปอร์ต กันเองของเด็กๆ ในโรงเรียน
- มีผู้เล่นเกมที่ใช้สินค้าในเกม มาเป็นสิ่งเดิมพัน-พนัน
- อายุของเด็กที่ เล่นเกม-เข้าร่วมอีสปอร์ต
- ทัวร์นาเม้นท์แข่งขันอีสปอร์ต ที่เชื่อมโยงกับธุรกิจพนัน
- การป้องกัน ปราบปราม ธุรกิจพนันที่มาจากอีสปอร์ต
- รู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันเกม รู้เท่าทันอีสปอร์ต

หลักการออกแบบเกมออนไลน์ที่ใช้ในอีสปอร์ต

"ท้าทายคนเล่น หลอกล่อให้อยากได้ชัยชนะ"

"เริ่มง่าย ออกยาก สะสม-เสพติดชัยชนะ"

เกมอีสปอร์ตที่สำเร็จจะต้องมีองค์ประกอบคือ ความตื่นเต้น ลุ้น ยาก ท้าทาย **เกมที่ดี จะต้องเล่นได้ง่ายและยากที่จะเอาชนะ** (easy to pick up and hard to put down) และมีลักษณะที่ทำให้ผู้เล่นที่ได้รับชัยชนะ จะต้องใช้ทักษะทางด้านจิตใจ และร่างกาย ด้วยความอดทน ยาวนาน (physical and mental skill and stamina) เพราะต้องการให้ผู้เล่นใช้เวลากับเกมให้ยาวนานมาก ที่สุดอันนำมาซึ่งรายได้และกำไรจากผู้เล่น ที่มอบให้แก่ผู้สร้างเกมนั่นเอง

หลักการออกแบบเกมออนไลน์ให้คนเล่นสนุกจนถอนตัวไม่ขึ้น

PLAY GAMES

- **การเข้าเล่น** (game entry) — **เล่นง่ายเริ่มไม่ยาก ใครๆก็เล่นได้**
  กติกาง่ายๆ เริ่มเล่นได้ไม่ยาก มีระบบแนะนำการเล่น ช่วยเหลือ และให้กำลังใจ
- **การไต่ระดับ** (game level) — **พัฒนาทักษะการเล่น เก่ง แข่งขันกับคนอื่น**
  เกมออกแบบมาให้ผู้เล่นพัฒนาทักษะ ทำให้ผู้เล่นสนใจเปรียบเทียบความสามารถตนเองกับคนอื่น
- **ความสนุก** (game entertainment) — **สนุก เร้าใจ ได้รับชัยชนะและการยอมรับ**
- **ความสวยงาม** (game art/visual) — **ตื่นตาตื่นใจ ภาพ แสง สีสวยงาม**
  ภาพกราฟิกที่มีสีสันสวยงาม สดใส อลังการ เสียงดนตรี เอ็ฟเฟกต์ประกอบ ที่เด่นชัด เหมือนจริง
- **อยากหยุดออกจากเกม** (game exit) — **เพื่อน สังคม การยอมรับตัวตน**
  คะแนนสะสม เงินที่ได้ ไอเท็มสะสม เพื่อนที่ยังเล่นในระบบ และคู่แข่งที่เก่งกว่าคุณที่รออยู่

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
ที่อยู่ : เลขที่ 1168 ซอยพหลโยธิน 22 ถ.พหลโยธิน แขวงจอมพล เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900
โทร. 0-2511-5855 โทรสาร 0-2939-2122 Email : icgp@thainhf.org
Facebook : เครือข่ายนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน
https://www.facebook.com/ICGCP/

นิทรรศการความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทันพนัน

การพนันออนไลน์ในอีสปอร์ต
E-SPORT

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ

ระบบเศรษฐกิจอีสปอร์ต

โลกฝั่งผู้ผลิตพัฒนาเกม

GAME COMPANY
บริษัทเกม

GAME DESIGNER
GRAPHICS DESIGNER
ANIMATOR
PROGRAMMER
SOUND DESIGNER

GAME DEVELOPER
ผู้ผลิตพัฒนาเกม

อาชีพข้างเคียง
computer engineer
network engineering
finance and payment system
merchandise
films and tv shows

OWNER INNOVATORS
เจ้าของ/นวัตกร

โลกฝั่งผู้ซื้อผู้เล่นเกม

GAME PUBLISHER
ผู้เผยแพร่/จำหน่ายเกม

ส่งเสริมการตลาด จัดแข่งขันอีสปอร์ต

GAMER
นักเล่นเกม

BEGINNER/AMATURE
WATCHER/FANS
SERIOUS
PROGAMER/PROFESSIONAL
GAMBLER

อาชีพข้างเคียง
team manager
game coaching
sponsorship event/tournament
game caster/reviewer
game broadcaster

BUYER USER/PLAYER
ผู้ซื้อ/ผู้เล่น/ผู้ใช้

E-SPORT

สร้างรายได้มหาศาล

BETTING & GAMBLING COMPANY
บริษัทรับแทงพนันออนไลน์
BETTING SITES

GAMBLING HOUSE
เจ้าบ่อน/เจ้ามือ

GAMBLER
นักเล่นพนัน

บริษัทรับแทงพนันออนไลน์

เจ้าของบ่อนออนไลน์ ถูกกฎหมาย ในประเทศต้นทางเกมอีสปอร์ต สามารถกวาดรายได้จากประเทศที่การพนันยังผิดกฎหมายได้ โดยกระทำผ่านเกม อีสปอร์ต ผ่านระบบออนไลน์ โอนเงินข้ามประเทศได้เลยโดยไม่ต้องมีพรมแดนประเทศกีดกั้น

E-SPORT BETTING 24/7

การแทงพนันอีสปอร์ต

MOBA
MMORPGs

พนันอีสปอร์ตเกิดขึ้นหลายช่องทาง
- การพนันระหว่างผู้เล่นกับเกมที่เล่น
- การพนันระหว่างผู้เล่นเกมด้วยกัน
- การพนันระหว่างผู้ดูผู้ชมการแข่งขัน ผ่านช่องทางในเกม เว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์

รูปแบบการพนัน

GAMBLING
(การเดิมพัน) การเล่นพนันที่ผู้เล่นต้องกระทำด้วยตนเอง 2 อย่างพร้อมกัน คือ (1) การเล่นแข่งขันนั้น และ (2) การวางเดิมพันสินทรัพย์ สิ่งของมีค่าบางอย่างของตนในเกมที่ตนเล่น

BETTING
(การแทงพนัน) การเล่นพนันที่ผู้เล่นพนันวางสิ่งเดิมพันจากการเล่น โดยที่ตนเองไม่ต้องลงเล่นแข่งขันนั้น เช่น การแข่งขันระหว่าง ก. กับ ข. แล้วค. แล้วเลือกวางเดิมพันว่าใครจะชนะ

รูปแบบการเล่นการพนันในอีสปอร์ต

1 ผู้เล่นกับเกม/เจ้าของเกม

LOOT BOX โดยมากมักพบในเกมไพ่ เกมการ์ด เกมต่อสู้หลายคน เกมคาสิโน เกมเหล่านี้ผู้เล่นต้องเล่นเกมเองแข่งขันกับระบบคอมพิวเตอร์โดยมีการวางเงินเดิมพัน เช่น เหรียญหรือไอเท็ม ที่บริษัทเกมสร้างขึ้นมา

NEW LOOT BOX
กล่องปริศนา, กล่องไอเท็มลับ, กล่องเซียมซี ฯลฯ

2 ผู้เล่นกับผู้เล่นด้วยกันเอง

โดยมากมักพบในเกมไพ่ เกมยิง-ต่อสู้ กลยุทธ์ กีฬา ซึ่งเป็นแนวเกมที่นิยมในการแข่งขันอีสปอร์ต ผู้เล่นจะสามารถเดิมพันระหว่างกันเองได้ผ่านการดวลการต่อสู้แข่งขัน สิ่งของที่นิยมวางเดิมพันมักเป็นไอเท็ม สินค้าในเกม เงินดิจิทัล

DEFAULT-SKIN
SKIN-1
SKIN-2
SKIN-3

NEW SKIN BETTING
พนันไอเท็มพิเศษ (สี ลาย แบบ ที่พิเศษกว่าในเกม)

3 ผู้ดู/ผู้ชมกับบ่อนออนไลน์

การพนันอีสปอร์ต แบบที่ผู้ดู ผู้ชม แฟนคลับ วางเดิมพันเลือกคู่ต่อสู้ หรือผู้เล่นรายใด ทีมใดว่าจะชนะตามอัตราต่อรองที่เว็บไซต์พนันกำหนดอัตราคล้ายกับการพนันฟุตบอลและกีฬาอื่นๆ เป็นการพนันที่สร้างรายได้ให้บ่อนมากที่สุด

E-SPORT BETTING

NEW E-SPORT BETTING
พนันในเกมที่ใช้เล่นอีสปอร์ต หรือกับบ่อนออนไลน์

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
ที่อยู่ : เลขที่ 1168 ซอยพหลโยธิน 22 ถ.พหลโยธิน แขวงจอมพล เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900
โทร. 0-2511-5855 โทรสาร 0-2939-2122 Email : icgp@thainhf.org
Facebook : เครือข่ายนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาการพนัน
https://www.facebook.com/ICGCP/

นิทรรศการความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทันพนัน

การพนันออนไลน์ในอีสปอร์ต E-SPORT

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ

CPAT สสส

อีสปอร์ต (e-Sport) คืออะไร?

อีสปอร์ต คือ กิจกรรมการแข่งขันเกม (game competition) ที่กระทำผ่านคอมพิวเตอร์ หรือข่ายเน็ตเวิร์ค การสื่อสารผ่านระบบใดก็ตาม ที่ผู้เล่นระดับจริงจัง มืออาชีพ เข้าร่วมเพื่อเงินรางวัล ของรางวัล หรือเพื่อความรู้สึกทางจิตใจ อาจมีการถ่ายทอดสดให้คนดู และมีสปอนเซอร์สนับสนุนกิจกรรม ในพื้นที่จัดงานกายภาพและ หรือ ในโลกอินเทอร์เน็ต"

ปัญหาการพนันกับอีสปอร์ต?

ปัญหาการพนันอีสปอร์ต คือ การพนันถูกทำให้เป็นเรื่องปกติและแทรกซึมอยู่ในทุกในกิจกรรมการเล่นเกม ที่ทำให้เด็กและเยาวชนตกอยู่ในความเสี่ยงจากการพนัน และทำให้กิจกรรม ประจำวันของพวกเขามีเรื่องตื่นเต้น มากขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อมีเรื่องของโอกาสในการชนะเงินรางวัลและการพนันเข้ามาเกี่ยวข้อง

ทำไมการพนันในอีสปอร์ต จึงน่ากังวล?

E-SPORT GAMBLING

"การพนันบนอีสปอร์ตมีความเสี่ยงที่จะชักนำนักเล่นรายใหม่ไปสู่การเล่นพนัน เช่นเดียวกับการพนันทายผลกีฬาโดยทั่วไปในโลกออนไลน์ ปัญหาคือการที่ผู้เล่นพนันมีความนิยมชมชอบทีมอีสปอร์ต ก็จะทำให้มีการแทงพนันกับทีมนั้น เกมนั้น โดยไม่สนใจต่อการเสพติดพนัน และผู้เล่นเกมออนไลน์หรืออีสปอร์ต จะคุ้นชินกับความสนุกสนาน ตื่นเต้น และมีเพื่อนที่อยู่ในเกม ดังนั้นการพนันจากเกม ในเกม ระหว่างผู้เล่นเกมด้วยกัน จึงถูกกระตุ้นได้ง่ายมากขึ้นอีก

ประเด็นปัญหาสำคัญของการพนันอีสปอร์ต

- อีสปอร์ตคือ การแข่งขันเกมชิงเงินรางวัล
- ผู้ผลิตเกมมุ่งหวังรายได้ นอกจากขายสินค้าในเกม
- การจัดแข่งขันอีสปอร์ต กันเองของเด็กๆ ในโรงเรียน
- มีผู้เล่นเกมที่ใช้สินค้าในเกม มาเป็นสิ่งเดิมพัน-พนัน
- อายุของเด็กที่ เล่นเกม-เข้าร่วมอีสปอร์ต
- ทัวร์นาเม้นท์แข่งขันอีสปอร์ต ที่เชื่อมโยงกับธุรกิจพนัน
- การป้องกัน ปราบปราม ธุรกิจพนันที่มาจากอีสปอร์ต
- รู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันเกม รู้เท่าทันอีสปอร์ต

หลักการออกแบบเกมออนไลน์ที่ใช้ในอีสปอร์ต

"ท้าทายคนเล่น หลอกล่อให้อยากได้ชัยชนะ"

"เริ่มง่าย ออกยาก สะสม-เสพติดชัยชนะ"

เกมอีสปอร์ตที่สำเร็จจะต้องมีองค์ประกอบคือ ความตื่นเต้น ลุ้น ยาก ท้าทาย **เกมที่ดี จะต้องเล่นได้ง่ายและยากที่จะเอาชนะ** (easy to pick up and hard to put down) และมีลักษณะที่ทำให้ผู้เล่นที่ได้รับชัยชนะ จะต้องใช้ทักษะทางด้านจิตใจ และร่างกาย ด้วยความอดทน ยาวนาน (physical and mental skill and stamina) เพราะต้องการให้ผู้เล่นใช้เวลากับเกมให้ยาวนานมาก ที่สุดอันนำมาซึ่งรายได้และกำไรจากผู้เล่น ที่มอบให้แก่ผู้สร้างเกมนั้นเอง

หลักการออกแบบเกมออนไลน์ให้คนเล่นสนุกจนถอนตัวไม่ขึ้น

PLAY GAMES

- **การเข้าเล่น** (game entry) — **เล่นง่ายเริ่มไม่ยาก ใครๆก็เล่นได้**
  กติกาง่ายๆ เริ่มเล่นได้ไม่ยาก มีระบบแนะนำการเล่น ช่วยเหลือ และให้กำลังใจ
- **การใต่ระดับ** (game level) — **พัฒนาทักษะการเล่น เก่ง แข่งขันกับคนอื่น**
  เกมออกแบบมาให้ผู้เล่นพัฒนาทักษะ ทำให้ผู้เล่นสนใจเปรียบเทียบความสามารถตนเองกับคนอื่น
- **ความสนุก** (game entertainment) — **สนุก เร้าใจ ได้รับชัยชนะและการยอมรับ**
  สะสมชัยชนะ มีความท้าทายใหม่ ตัวละครใหม่ อาวุธ สถานการณ์ใหม่ๆ เสมอ ได้รับความสนุก และสังคมในเกมยอมรับ
- **ความสวยงาม** (game art/visual) — **ตื่นตาตื่นใจ ภาพ แสง สีสวยงาม**
  ภาพกราฟิกที่มีสีสันสวยงาม สดใส อลังการ เสียงดนตรี เอ็ฟเฟกต์ประกอบ ที่เด่นชัด เหนือจริง
- **อยากหยุดออกจากเกม** (game exit) — **เพื่อน สังคม การยอมรับตัวตน**
  คะแนนสะสม เงินที่ได้ ไอเท็มสะสม เพื่อนที่ยังเล่นในระบบ และคู่แข่งที่เก่งกว่าคุณที่รออยู่

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
ที่อยู่ : เลขที่ 1168 ซอยพหลโยธิน 22 ถ.พหลโยธิน แขวงจอมพล เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900
โทร. 0-2511-5855 โทรสาร 0-2939-2122 Email : icgp@thainhf.org
Facebook : เครือข่ายนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน
https://www.facebook.com/ICGCP/



เอกสารการประชุม และนิทรรศการ E-sports ภายในงาน





ภาคผนวก จ

ลิงค์ข่าว

RYT9 อาร์วายทีไนน์

คันข่าว
ฝากข่าว · ติดต่อลงโฆษณา

ข่าวออนไลน์ ต่างประเทศ เศรษฐกิจ หุ้น-การเงิน การเมือง บันเทิง กีฬา ท่องเที่ยว เทคโนโลยี อสังหา ยานยนต์ ทั่วไป

ประเด็นร้อน » กทม. ขายทัวร์ญี่ปุ่น คาร์บอม ค่าไฟฟ้า ดอยอินทนนท์ ตุ๊กตาลูกเทพ ถวายพระเพลิง ธรรมกาย บรรยิน บัตรประชาชน

แนวหน้า

'อี-สปอร์ต'จากเกมสู่กีฬาส่งเสริม..แต่อย่าลืมผลกระทบ

G+ Like Share Be the first of your friends to like this.

ข่าวทั่วไป หนังสือพิมพ์แนวหน้า -- อังคารที่ 3 กรกฎาคม 2561 00:00:46 น.

Facebook
Twitter

ข่าวที่เกี่ยวข้อง

อินโฟเฟด จัดงานแถลงข่าวและพิธีเปิด Thailand E-Sports Arena สนามแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตมาตรฐานครบวงจร ด้วยแนวคิดในการเปลี่ยน ปัญหา "เด็กติดเกม" ให้เป็น "โอกาสของประเทศ"

การแข่งขันของนักให้บริการนักท่องเที่ยวครบวงจร "Pattava

ข้อมูลพื้นฐาน หุ้น mai



"ไร้สาระ", "ไม่มีประโยชน์", "มอมเมาเยาวชน" เชื่อเหลือเกินว่าหลายคนคงเคยได้ยิน หรือแม้แต่ถูก ผู้หลักผู้ใหญ่ตำหนิเวลาเล่น "วีดีโอเกม- เกมคอมพิวเตอร์" โดยเฉพาะบรรดา "คนเจนวาย" (Gen-Y) ผู้เกิดระหว่างปี 2523-2540 เติบโตทันยุคที่สื่อ บันเทิงชนิดดังกล่าวเริ่มแพร่หลาย ในสังคมไทย จำนวนไม่น้อยเคยผ่าน วันเวลาต้องแอบพ่อ-แม่ไปเล่นเกมตาม ร้านที่ให้บริการเช่าเวลาบ้าง หรือบ้านเพื่อนฝูงบ้าง และบางคนก็โดนไม้เรียวหวดจนก้นลายเพราะไม่ยอมเชื่อฟังตามที่พ่อ-แม่ผู้ปกครองห้ามเล่น เป็นที่น่าเวทนาสงสารในสายตาผู้พบเห็น

ทว่าเมื่อเวลาผ่านไป "โลกกลับตาลปัตร" วีดีโอเกมหรือ เกมคอมพิวเตอร์ที่เคยถูกมองเยี่ยง "อบายมุข" เป็นภัยความมั่นคงในยุค สมัยหนึ่ง ปัจจุบันกลายเป็น "เครื่องมือ สร้างชื่อเสียง-ทำรายได้" ให้คนที่มี ฝีมือการเล่นระดับพระกาฬ คนกลุ่มนี้ ถูกเรียกว่า "เกมเมอร์" มีการตั้งทีม และซื้อตัวย้ายทีมราวกับทีมกีฬาชนิดหนึ่ง มีรายการให้ลงแข่งขันทั้งระดับชาติและนานาชาติ เรียกว่า "อี-สปอร์ต" (E-Sport) ซึ่งล่าสุดในมหกรรมกีฬาของชนชาวเอเชีย "เอเชี่ยนเกมส์" ปี 2561 นี้ จะเป็น ครั้งแรกที่บรรจุการแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์เข้าไปด้วย

ที่เวทีเสวนา "E-Sport เกม กีฬา ท้าทาย โรคดิจิทัล" จัดโดย สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพ แห่งชาติ (สช.) ร่วมกับสมาคมผู้สื่อข่าว กีฬาแห่งประเทศไทย ณ สมาคมนิสิตเก่า จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย นพ.ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ ผู้ทรงคุณวุฒิประจำ กรมสุขภาพจิต กล่าวว่า การแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์หรือ E-Sport นั้นในทางสากลยังมีข้อถกเถียงว่า E-Sport จะเป็นกีฬาได้จริงหรือ? เพราะ "กีฬา แต่ละชนิดมีเนื้อหา (Content) ที่ชัดเจน แต่เกมคอมพิวเตอร์มีความ หลากหลายมาก" เกมแนววางแผน หรือเกมที่ใช้ความรุนแรงก็ถูกจัดเป็น E-Sport ได้

นพ.ยงยุทธ ยกตัวอย่าง วิกิพีเดีย (Wikipedia) สารานุกรมเปิดที่ให้ คนทั่วโลกเข้ามาแก้ไขได้ ยังขึ้นว่าเป็น "ประเภทการแข่งขัน" (A kind of competition) ไม่ใช่เป็นกีฬา จึงต้องมาทำให้ชัดเจนก่อนว่า "E-Sport เป็นวาทกรรมที่ทางผู้สนับสนุนให้เกิดการดำเนินการเรื่องนี้ ซึ่งไม่ใช่เรื่องที่ผิด" แต่มันมีความหลากหลาย เช่น ในรายงานของ "ไอโอซี"(IOC- คณะกรรมการโอลิมปิกสากล)เขาสนใจว่า "เอ็นบีเอทูเค" (NBA2K)เกมจำลองการแข่งขันบาสเกตบอล หรือเกม "ฟีฟ่า" (FIFA) เกมจำลอง การแข่งขันฟุตบอล จะพัฒนาเป็น E-Sport ในอนาคตได้หรือไม่? เป็นต้น

"ที่เด็กไทยเรามีปัญหากันคือเกมโมบา (MOBA- Multiplayer Online Battle Arena) ผมไม่เคยเห็น ในแวดวงวิชาการสากลเลยนะว่า เขาจัดเป็นกีฬา แต่บ้านเรากลับโฆษณาเป็น E-Sport ผมก็อยากถามเหมือนกันว่าเวลาเรารับรอง E-Sport เราอ้างอิงอะไร มันไม่ใช่ขึ้นชื่อว่าเป็นสปอร์ตแล้วต้องเป็นกีฬา มันเป็นวาทกรรมของฝ่ายที่ ทำการแข่งขันเรื่องนี้เขาพัฒนาขึ้น และตัวมันเองก็อยู่ในกระบวนการพัฒนา เช่น ในบางแห่งเขาชัดเจนว่า E-Sport ต้องไม่มีเกมที่ใช้ความรุนแรง" นพ.ยงยุทธ กล่าว

ผู้ทรงคุณวุฒิประจำกรมสุขภาพจิต ระบุว่า ในทางสากลมีกลุ่มกีฬาที่คล้ายกับ E-Sport คือ "ไมน์ สปอร์ต" (Mind Sport) หรือกีฬาที่ใช้ทักษะการวางแผนคิดคำนวณ ซึ่งกีฬาประเภทนี้หลักๆ คือหมากกระดาน ต่างๆ เช่น หมากรุก (Chess) หมากล้อม (Go) รวมถึงไพ่บริดจ์ (Bridge) และระดับนานาชาติมีการย้ำว่าต้องจำกัดนิยามให้ชัดเจน ไม่ใช่อะไรๆ จะเอามานับรวมเป็นกีฬาประเภทนี้ได้หมด แต่ในอนาคต E-Sport อาจกลายเป็นกีฬาได้ หากทำให้ชัดเจนในเรื่องเนื้อหา รวมถึงต้องมีองค์กรให้การ รับรองและมีอำนาจลงโทษผู้ฝ่าฝืน กฎ กติกา มารยาทต่างๆ

นอกจากนี้ยังกล่าวอีกว่า การเล่นเกมคือการกระตุ้นสมอง "สมองมนุษย์มี 2 ส่วน คือสมองส่วนคิด ทำหน้าที่คิดวางแผน กับสมองส่วนอยาก อันนี้เป็นเรื่องอารมณ์และสัญชาตญาณ" ถ้าการทำงานไป กระตุ้นสมองส่วนคิดเป็นหลัก พวกนี้ ไม่ค่อยมีปัญหา กีฬาส่วนใหญ่ก็อยู่ในกลุ่มนี้ แต่จะมีปัญหาคือไปกระตุ้นสมองส่วนอยากเป็นหลัก ก็จะไปเข้าโรคใหม่ขององค์การอนามัยโลก (WHO) คือการเสพติดพฤติกรรม อย่างหนึ่งคือการติดเกม โดยเฉพาะ MOBA มีหลักฐานชัดเจนจากแพทย์ที่ทำเรื่องนี้ ว่าที่เด็กติดคือเกมกลุ่มนี้เกือบทั้งสิ้น

"ถ้าจะทำให้เป็นกีฬา ต้องเคลียร์ว่าเนื้อหากระตุ้นสมองส่วนอยากต้องไม่มี ต้องเน้นเนื้อหาที่กระตุ้นสมองส่วนคิด และต้องมีองค์กรกำกับที่เข้มแข็งมากๆ เพราะ E-Sport มันเชื่อมโยงกับวีดีโอเกม ซึ่งเป็นตลาดสำคัญในโลก เมื่อไหร่ที่เป็นเชิงพาณิชย์จะมีการโฆษณา ซึ่งถ้าไม่มีการควบคุม เหล้ากับบุหรี่เป็นสารเสพติด แต่สื่อลามกหรือวีดีโอเกมอันนี้เรียกพฤติกรรมเสพติด แต่เหมือนกันคือถ้ากระตุ้นสมองส่วนอยาก สมองส่วนอยากจะควบคุม สมองส่วนคิด ที่เราเรียกการเสพติด"นพ.ยงยุทธ ระบุ

ขณะที่ นายณัฐวุฒิ เรืองเวศ รองผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) กล่าวว่า E-Sport เป็นหัวข้อ ถกเถียงกันว่า "หากรับรองแล้วเด็กจะติดเกมมากขึ้นหรือไม่?" โดยหากแบ่งกลุ่มผู้เล่นเกม สามารถแบ่งได้ 3 ประเภท คือ 1.นักกีฬา ที่ฝึกซ้อม อย่างเป็นระบบ 2.ผู้เล่นทั่วไป เล่นเกม เพื่อความผ่อนคลาย และ 3.คนติดเกมเล่นจนกระทบชีวิตประจำวัน ซึ่งนับ ตั้งแต่มีการประกาศให้ E-Sport เป็นกีฬา กกท. ถูกตั้งคำถามมากมาย

อย่างไรก็ตาม มีกรรมการ พิจาณาบางท่านให้คำแนะนำว่า "เด็ก ติดเกมก็เป็นเรื่องหนึ่งที่ต้องช่วยกันแก้ แต่การเอาปัญหาติดเกมไปปิดโอกาสคนที่สามารถไปแข่งในฐานะนักกีฬา สามารถเติบโตพัฒนาศักยภาพได้ก็คงไม่ถูกต้องแยกออกจากกัน" ดังนั้นแม้เป็นการตัดสินใจที่ยากลำบากของคณะกรรมการ และวันลงมติผลก็ไม่เป็นเอกฉันท์ แต่การประกาศรับรอง E-Sport กกท. ในฐานะเป็นองค์กรรับรอง ก็มีสิทธิ์เข้าไปมีส่วนร่วมได้ โดยนำความเป็นกีฬามาใช้ให้เกิดประโยชน์กับสังคม

นายณัฐวุฒิ ยอมรับว่า วงการ E-Sport เพิ่งเริ่มต้นได้ไม่นาน การกำกับ ดูแลก็ยังไม่เข้มแข็ง มีโอกาสถูกครอบงำ จากภาคธุรกิจได้ ดังนั้นในวันพิจารณาคณะกรรมการได้มีข้อสรุปว่าหากเกิด ผลกระทบขึ้นจริงๆ กกท. สามารถทบทวน มติรับรองได้ แต่วันนี้จำเป็นต้องรับรองสมาคมกีฬา E-Sport เนื่องจากมีการจัดแข่งขันในต่างประเทศ และการจะเข้าร่วมแข่งขันรายการเหล่านั้นได้ต้องมีการจัดตั้งสมาคมกีฬาขึ้น

เช่น ฟุตบอลโลก ทีมชาติ ต้องส่งในนามสมาคมฟุตบอลของชาติ นั้นๆ หากไม่มีสมาคมก็ไปแข่งไม่ได้ และต้องย้ำว่า "ถึง กกท. ไม่รับรอง E-Sport แต่กลุ่มทุนก็ยังจะทำตลาดทำโฆษณาต่อไป" เห็นได้จากทุกวันนี้ที่มีการถ่ายทอดสดการแข่งขัน มีคนดูนับล้านคน และสื่อเหล่านี้เข้าถึงได้ง่าย โดยหลังจากนี้เป็นหน้าที่ของสมาคม E-Sport จะต้องทำให้ชัดว่าเกมไหนเป็น E-Sport แต่ก็ต้องให้เวลาเพราะสมาคมเพิ่งตั้งยังไม่ถึง 6 เดือน

"อย่างแบตมินตันได้แชมป์โลก เด็กก็หันมาเล่น อยากเป็นอย่างนั้น แต่การจะเป็นได้คุณต้องทำอย่างไร? ต้องมีวินัย ฝึกอย่างไร? วางแผนอย่างไร? ถ้าเรามีต้นแบบแล้วสามารถเอาไปให้ความรู้ คุณอยาก เล่นเก่งไม่ใช่ตะบี้ตะบันเล่นทั้งวัน ทั้งคืน คุณต้องมีระบบ ร่างกายต้อง แข็งแรง ต้องกินต้องพัก เราหวังว่า จะใช้ E-Sport ดึงคนที่จะไปทางไหน ให้มาทางนี้ เราก็มองในแง่ดี แต่เรื่อง ติดเกมจะประกาศหรือไม่ประกาศ เราก็ต้องมาช่วยกัน" รองผู้ว่า กกท. กล่าว

ด้านนายธาม เชื้อสถาปนศิริ นักวิชาการอิสระด้านสื่อออนไลน์กล่าวว่า ในทางสากลให้นิยามว่า

"E-Sport คือการแข่งขันวีดีโอเกม แต่ไม่ใช่กีฬา" ด้วยเงื่อนไขว่า "สิ่งที่ จะเป็นกีฬาได้ต้องไม่ถูกผูกขาด โดยองค์กรใด" เช่น กีฬาฟุตบอลนั้น สหพันธ์ฟุตบอลนานาชาติ (FIFA)ก็ไม่ใช่เจ้าของ ใครอยากเล่นก็เล่นได้ และการเล่นก็ไม่จำเป็นต้องไปเพิ่มมูลค่าทางธุรกิจให้ใคร แต่ E-Sport ทุกครั้งที่มีการเล่นคือการสร้างมูลค่าให้เจ้าของลิขสิทธิ์เกมนั้นๆ นอกจากนี้ "กีฬาคือต้องใช้กำลังกาย" ต่างจากการเล่นหมากรุก ไพ่ รวมถึงวีดีโอเกม ที่จัดเป็น "เกม" เพราะไม่ได้ออกแรง

"ต่างประเทศเรียกคนเล่นเกม ว่าเพลเยอร์ (Player) เกมเมอร์ (Gamer) คอมเพ็ทติเตอร์ (Competitor) แล้ว E-sport มันเป็นกีฬาสาธิต มหกรรมกีฬาขนาดใหญ่เขาพยายามดึงดูดคนให้มาดูถ่ายทอดสด เจ้าภาพ ก็พยายามขายลิขสิทธิ์ถ่ายทอดการแข่งขัน แต่เมื่อกีฬาจริงๆ มันเสื่อมความนิยม คณะกรรมการโอลิมปิกเอเชีย (OCA) ก็ลองดู ต่อไปปี 2022 ที่จีนก็จะลองมอบเหรียญดู ทำไมต้องจีน? ก็แจ็ค หม่า (Jack Ma) เจ้าของบริษัทอาลีสปอร์ต (Alisports) ทุ่มเงิน 150 ล้านบาท ให้ไออีเอสเอฟ (IESF-สหพันธ์ อีสปอร์ตนานาชาติ) ไปผลักดันให้มันเป็นกีฬา" อาจารย์ธาม ระบุ

อาจารย์ธาม กล่าวอีกว่า หลักการสร้างเกมที่นิยมคือ "เล่นฟรี ตอนเริ่ม เติมเงินถ้าอยากชนะ" (Free to Play , Pay to Win) จริงอยู่ สมัครเข้าไปเล่นไม่มีค่าใช้จ่าย แต่พอ เล่นไปสักพักย่อมอยากได้เครื่องแต่งกาย สวยๆ อาวุธเท่ๆ ตัวละครใหม่ๆ มาเล่น ลงท้ายก็ต้องจ่ายเงินซื้อ ซึ่ง เซซิเลีย ปินโต แม็กคาร์ธี (Cecilia Pinto McCarthy) เขียนหนังสือ "E-Sports Game Design" แนะนำหลักการสร้างเกมว่า "เริ่มเล่นง่าย-ระหว่างเล่นสนุก-ออกจากเกมให้ยากที่สุด" ดังนั้นธุรกิจนี้ต้องถูกควบคุมเพื่อปกป้องเด็กและเยาวชน

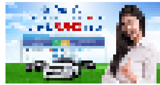
ต่างประเทศมีแล้ว..เมืองไทยมีหรือยัง?

อ่านต่อได้ที่ : https://www.ryt9.com/s/nnd/2850745

เครือข่ายเด็กฯ ร้อง สนช.แนะมาตรการคุ้มครองเยาวชนจากกีฬา E-Sports

เผยแพร่: 5 ก.ค. 2561 18:13 ปรับปรุง: 5 ก.ค. 2561 18:46 โดย: MGR Online

เครือข่ายเด็กและเยาวชน ยื่นหนังสือ สนช. แนะ มาตรการคุ้มครองเยาวชนจากกีฬา E-Sports กันผลกระทบหลังมี กกท.ออกมาไฟเขียว "ครูหยุย" รับปากติดตาม

โฆษณา

ประกันชั้น 1 ลดเหลือ 6,842 บาท/ปี (ปกติ 7,600 บาท) ที่นี่ถูกกว่า คืนเงิน 100%
ฟรี บริการช่วยเหลือฉุกเฉิน 24 ชม.
ดูเพิ่มเติม

วันนี้ (5 ก.ค.) เมื่อเวลา 15.20 น. ที่รัฐสภา 18 เครือข่ายเด็กและเยาวชน นำโดย นายธนวุธ ประสานะโน สภาเด็กและเยาวชน จ.ชัยภูมิ ยื่นหนังสือถึง นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์ สมาชิกสภานิติบัญญัติแห่งชาติ (สนช.) ในฐานะประธานคณะกรรมาธิการสังคม กิจการด้านเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการและผู้ด้อยโอกาส สนช. เรื่องข้อเสนอมาตรการกำกับดูแล E-Sports และการพนันจาก E-Sports เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

โดย นายธนวุธ กล่าวว่า หลังจากที่คณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) มีมติเมื่อวันที่ 17 ต.ค.2560 อนุมัติให้มีการแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือ E-Sports ตามพระราชบัญญัติ (พ.ร.บ.) การกีฬาแห่งประเทศไทย 2558 และจัดตั้งสมาคมกีฬา E-Sports อย่างเป็นทางการ เมื่อวันที่ 18 ธ.ค.2560 ทำให้ E-Sports ได้รับความนิยมอย่างมาก และมีการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องหลากหลายรูปแบบ ส่งผลกระทบให้เด็กและเยาวชน มุ่งเล่นเกมเพื่อสร้างรายได้ และมุ่งหวังเป็นนักกีฬาอาชีพ อีกทั้งมีการโฆษณาให้เข้าใจว่า E-Sports คือ กีฬาหรือดีกว่ากีฬา นอกจากนี้ ยังมีการจัดกิจกรรมเชิงรุกในสถานศึกษาที่มีเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์ เข้าร่วมการแข่งขัน โดยไม่ได้คำนึงถึงผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ทั้งในด้านสุขภาพ และการพัฒนาทางร่างกาย จึงขอเสนอมาตรการเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน อาทิ ให้ทบทวนมติที่ กกท.รับรองว่า E-Sports เป็นกีฬา รวมถึงหามาตรการในการจัดการผลกระทบที่เกิดจาก E-Sports, ควรให้มีกฎหมายกำกับดูแลกีฬา E-Sports โดยเฉพาะ, ให้ส่งเสริมเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ และไม่มีเนื้อหารุนแรงจนส่งผลกระทบทางลบ รวมถึงกำหนดนโยบายป้องกันเด็กติดเกมเป็นวาระแห่งชาติ

ด้าน นายวัลลภ กล่าวว่า เรื่องดังกล่าวเคยมีการตั้งกระทู้ถาม รมว.ท่องเที่ยวและกีฬา ไปแล้ว ว่า ให้มีการทบทวนมติ กกท.ได้หรือไม่ หรือจะหาทางป้องกันได้อย่างไร ซึ่งตนจะรับเรื่องนี้ไว้เพื่อช่วยติดตาม และหาทางแก้ปัญหาต่อไป

แชร์ 3 LINE it Tweet Share 185

อ่านต่อได้ที่ : https://m.mgronline.com/politics/detail/9610000066960

สยามรัฐ

มองต่างมุม..? กีฬา E–Sports

สยามรัฐออนไลน์ 5 กรกฎาคม 2561 16:16 การเมือง

Share Tweet



เครือข่ายเด็กและเยาวชนยื่นสนช.หามาตรการคุ้มครองเยาวชนจากกีฬา E–Sports ชี้ป้องกันเด็กติดเกม

เมื่อวันที่ 5 ก.ค. ที่รัฐสภา 18 เครือข่ายเด็กและเยาวชน นำโดย นายธนวุธ ประสาทะโน สภาเด็กและเยาวชน จ.ชัยภูมิ ยื่นหนังสือถึงนายวัลลภ ตังคณานุรักษ์ สมาชิกสภานิติบัญญัติแห่งชาติ (สนช.) ในฐานะประธานคณะกรรมาธิการสังคม กิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการและผู้ด้อยโอกาส สนช. เรื่องข้อเสนอมาตรการกำกับดูแล E – Sports และการพนันจาก E – Sports เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

โดย นายธนวุธ กล่าวว่า หลังจากที่คณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) มีมติเมื่อวันที่ 17 ต.ค.2560 อนุมัติให้มีการแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัลผ่านระบบอินเตอร์เน็ต หรือ E – Sports ตามพระราชบัญญัติ (พ.ร.บ.) การกีฬาแห่งประเทศไทย 2558 และจัดตั้งสมาคมกีฬา E – Sports อย่างเป็นทางการ เมื่อวันที่ 18 ธ.ค.2560 ทำให้ E – Sports ได้รับความนิยมอย่างมาก และมีการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องหลากหลายรูปแบบ ส่งผลกระทบให้เด็กและเยาวชน มุ่งเล่นเกมเพื่อสร้างรายได้ และมุ่งหวังเป็นนักกีฬาอาชีพ อีกทั้งมีการโฆษณาให้เข้าใจว่า E – Sports คือกีฬาหรือดีกว่ากีฬา

นอกจากนี้ ยังมีการจัดกิจกรรมเชิญชวนในสถานศึกษาที่มีเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์เข้าร่วมการแข่งขัน โดยไม่ได้คำนึงถึงผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ทั้งในด้านสุขภาพ และการพัฒนาทางร่างกาย จึงขอเสนอมาตรการเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน อาทิ ให้ทบทวนมติที่กกท.รับรองว่า E – Sports เป็นกีฬา รวมถึงหามาตรการในการจัดการผลกระทบที่เกิดจาก E – Sports , ควรให้มีกฎหมายกำกับดูแลกีฬา E – Sports โดยเฉพาะ , ให้ส่งเสริมเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ และไม่มีเนื้อหารุนแรงจนส่งผลกระทบทางลบ รวมถึงกำหนดนโยบายป้องกันเด็กติดเกมเป็นวาระแห่งชาติ

อ่านต่อได้ที่ : www.siamrath.co.th/n/38891